

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR KOMPETENSI MEMBUKUKAN JURNAL
PENYESUAIAN SISWA KELAS X KEUANGAN SMK
MUHAMMADIYAH 1 PRAMBANAN KLATEN
TAHUN AJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
DIRACAHYA CHAIRANI
13803241077

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR KOMPETENSI MEMBUKUKAN JURNAL
PENYESUAIAN SISWA KELAS X KEUANGAN SMK
MUHAMMADIYAH 1 PRAMBANAN KLATEN
TAHUN AJARAN 2016/2017**

SKRIPSI



Oleh:
DIRACAHYA CHAIRANI
13803241077

Telah disetujui dan disahkan pada tanggal 15-5-2017
Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji
Program Studi Pendidikan Akuntansi
Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta

Dosen Pembimbing



Siswanto, M.Pd.
NIP. 19780920 200212 1 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR KOMPETENSI MEMBUKUKAN JURNAL
PENYESUAIAN SISWA KELAS X KEUANGAN SMK
MUHAMMADIYAH 1 PRAMBANAN KLATEN
TAHUN AJARAN 2016/2017**

Oleh:
DIRACAHYA CHAIRANI
13803241077

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 31 Mei 2017
dan dinyatakan telah lulus

DEWAN PENGUJI

Nama Lengkap	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Moh. Djazari, M.Pd.	Ketua Penguji		12-06-2017
Siswanto, M.Pd.	Sekretaris		13-6-2017
Sukanti, M.Pd.	Penguji Utama		06-06-2017

Yogyakarta, 14 Juni 2017
Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Sugiharsono, M. Si.
NIP. 19550328 198303 1 0024

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Diracahya Chairani

NIM : 13803241077

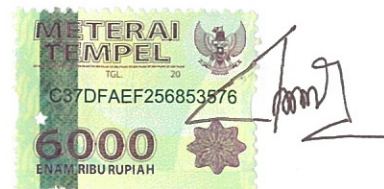
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Fakultas : Ekonomi

Judul Skripsi : Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat orang yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 16 April 2017
Penulis,



Diracahya Chairani
NIM. 13803241077

MOTTO

“Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar”
(QS. Al-Baqarah : 153).

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”
(Q.S. Al-Insyirah:6).

“Percayalah, Tidak ada yang tidak mungkin di dunia ini bagi Allah SWT.”
(Penulis).

PERSEMBAHAN

Penulis mempersembahkan karya ini kepada orangtua tercinta, Ibu Wening dan Bapak Sukamdi yang senantiasa mendoakan, memberi limpahan cinta dan kasih sayang yang menjadi kekuatan penulis selama ini.

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR KOMPETENSI MEMBUKUKAN JURNAL
PENYESUAIAN SISWA KELAS X KEUANGAN SMK
MUHAMMADIYAH 1 PRAMBANAN KLATEN
TAHUN AJARAN 2016/2017**

OLEH:
DIRACAHYA CHAIRANI
13803241077

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017 melalui implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Kompetensi Dasar pada penelitian ini yaitu Membukukan Jurnal Penyesuaian. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017 yang berjumlah 21 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi, angket, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kuantitatif dengan persentase. Analisis ini dilakukan dengan cara mengolah skor Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian yang dilakukan dengan tahap (1) Mengolah skor berdasarkan lembar observasi (2) Mengolah skor berdasarkan angket (3) Menganalisis skor rata-rata berdasarkan lembar observasi dan angket, menyajikan data, dan menarik kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017. Skor Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian berdasarkan observasi meningkat sebesar 26,3% dari skor Siklus I sebesar 64,5% menjadi 90,8% pada Siklus II, sedangkan berdasarkan angket meningkat sebesar 3,45% dari skor siklus I sebesar 81,55% menjadi 85% pada siklus II. Seluruh aspek Motivasi Belajar yang diukur mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan persentase skor peningkatan antara 12,56% sampai dengan 43,6% (observasi) dan antara 0,67% sampai dengan 10,15% (angket).

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Model Pembelajaran Kooperatif, Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

**IMPLEMENTATION OF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TYPE
COOPERATIVE LEARNING MODEL TO IMPROVE LEARNING
MOTIVATION FOR RECORDING ADJUSTMENT ENTRIES
COMPETENCE IN X GRADE STUDENTS OF ACCOUNTING CLASS OF
SMK MUHAMMADIYAH 1 PRAMBANAN KLATEN ACADEMIC YEAR
2016/2017**

By:

DIRACAHYA CHAIRANI

13803241077

ABSTRACT

This study is aimed to improve the learning motivation for recording adjustment entries competence in X grade students of accounting class of SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten academic year 2016/2017 by implementing Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model.

This study used a classroom action research which conducted two cycles. Every cycle consisted of four stages, which were: planning, implementation, observation, and reflection. The basic competence of this study was recording adjustment entries competence. The subject of this study was X grade students of accounting class of SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten in Academic Year 2016/2017, which consisted of 21 students. The instruments in this study used observation sheet, questionnaire, and documentation. The data analysis technique used descriptive quantitative by percentage. This analysis was performed by processing the Learning Motivation score of recording adjustment entries competence which was done by stages (1) processing observation sheet score (2) processing questionnaire score (3) analysing the average score based on the observation sheet and questionnaire, presenting data, and drawing conclusion.

Based on the research result, it is concluded that the implementation Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model is able to improve learning motivation of recording adjustment entries competence in X grade students of accounting class of SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Academic Year 2016/2017. The score of learning motivation competence recording adjustment entries based observation increased 26,3% it can be proven by average score cycle I which is 64,5% to 90,8% in cycle II, while based questionnaire increased 3,45% it can be proven by average score cycle I which is 81,55% to 85% in cycle II. All of the aspects of learning motivation that was measured is increasing from cycle I to cycle II with percentage score between 12,56% up to 43,6% (observation) and between 0,67% up to 10,15% (questionnaire).

Keywords: *Learning Motivation, Teams Games Tournament (TGT), Cooperative learning model.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT., yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017” dengan baik. Penyelesaian skripsi ini tak lepas dari bantuan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak/Ibu :

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta,
2. Dr. Sugiharsono M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta,
3. Prof. Sukirno, M.Si., P.HD., Wakil Dekan 1 FE UNY yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian,
4. Rr. Indah Mustikawati, M.Si., Ak., CA., Ketua Jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY yang telah memberikan izin untuk penyusunan Skripsi ini,
5. Siswanto, M.Pd., Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan motivasi selama penyusunan Skripsi ini,
6. Sukanti, M.Pd., Narasumber yang telah banyak memberikan saran yang membangun untuk kesempurnaan Skripsi ini,
7. Drs. Sukardi, Kepala SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten yang telah berkenan memberikan izin untuk penelitian,

8. Nurhayati S.Pd., Guru mata pelajaran kompetensi kejuruan akuntansi kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten yang telah bekerjasama dengan sangat baik selama pelaksanaan penelitian,
9. Seluruh siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017 atas kerja samanya selama pelaksanaan penelitian,
10. Orang tua penulis yang senantiasa memberikan dukungan baik spiritual maupun material,
11. Sahabat seperjuangan Agung Setya Sri Pambudi, Yulia Nur Istiqomah, Vilia Putri Sukmayahya, Raudatus Sa'adah, Rosmalisa Putri, Capella Yuna dan seluruh sahabat Diksi B 2013,
12. Seluruh pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian Skripsi ini.

Semoga semua amal baik mereka dicatat sebagai amalan oleh Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat dibutuhkan guna menyempurnakan Tugas Akhir Skripsi ini. Akhirnya penulis berharap mudah-mudahan apa yang terkandung di dalam penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 16 April 2017

Penulis,



Diracahya Chairani

NIM.13803241077

8. Nurhayati S.Pd., Guru mata pelajaran kompetensi kejuruan akuntansi kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten yang telah bekerjasama dengan sangat baik selama pelaksanaan penelitian,
9. Seluruh siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017 atas kerja samanya selama pelaksanaan penelitian,
10. Orang tua penulis yang senantiasa memberikan dukungan baik spiritual maupun material,
11. Sahabat seperjuangan Agung Setya Sri Pambudi, Yulia Nur Istiqomah, Vilia Putri Sukmayahya, Raudatus Sa'adah, Rosmalisa Putri, Capella Yuna dan seluruh sahabat Diksi B 2013,
12. Seluruh pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian Skripsi ini.

Semoga semua amal baik mereka dicatat sebagai amalan oleh Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat dibutuhkan guna menyempurnakan Tugas Akhir Skripsi ini. Akhirnya penulis berharap mudah-mudahan apa yang terkandung di dalam penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 16 April 2017

Penulis,

Diracahya Chairani

NIM.13803241077

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Deskripsi Teori.....	12
1. Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian	12
2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i>	
(TGT).....	23
B. Penelitian yang Relevan.....	56
C. Kerangka Berfikir.....	59
D. Hipotesis Tindakan.....	62
BAB III METODE PENELITIAN.....	64
A. Desain Penelitian.....	64
B. Tempat dan Waktu Penelitian	65
C. Subjek dan Objek Penelitian	65
D. Definisi Operasional.....	65
E. Teknik Pengumpulan Data.....	68
F. Instrumen Penelitian.....	69
G. Teknik Analisis Data.....	75
H. Prosedur Penelitian.....	78
I. Indikator Keberhasilan	84
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	86
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	86
B. Deskripsi Hasil Penelitian	92
C. Peningkatan Motivasi Belajar	140
D. Pembahasan Hasil Penelitian	147
E. Keterbatasan Penelitian	168

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	170
A. Kesimpulan	170
B. Saran.....	170
DAFTAR PUSTAKA	172
LAMPIRAN	174

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-kisi Lembar Observasi Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian	70
2. Pedoman Penilaian dalam Lembar Observasi	71
3. Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian	75
4. Kriteria penilaian skala likert angket Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian	77
5. Daftar nama tim	103
6. Daftar nama tim tournament	104
7. Data skor hasil tournament siklus I	113
8. Skor Indikator Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian siklus I	115
9. Skor Motivasi Belajar Jurnal Penyesuaian Siklus I Per Individu	116
10. Skor Indikator Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian siklus I	118
11. Data skor hasil tournament siklus II	133
12. Skor Indikator Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian siklus II	136
13. Skor Motivasi Belajar Jurnal Penyesuaian Siklus I Per Individu	137
14. Skor Indikator Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian siklus I	138
15. Peningkatan Skor Motivasi Belajar Membukukan Jurnal Penyesuaian pada Siklus I dan Siklus II berdasarkan hasil observasi	141
16. Peningkatan Skor Motivasi Belajar Membukukan Jurnal Penyesuaian pada Siklus I dan Siklus II berdasarkan hasil angket	143
17. Peningkatan Skor Motivasi Belajar Berdasarkan Observasi dan Angket	145

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Model Penelitian Tindakan Kelas	64
2. Grafik Skor Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian Siklus I dan II Berdasarkan Observasi	142
3. Grafik Skor Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian Siklus I dan II Berdasarkan Angket	144
4. Grafik skor Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian berdasarkan observasi dan angket	146

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	175
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	178
3. Daftar Nama Tim	188
4. Daftar nama tim tournamen	189
5. Handout materi jurnal penyesuaian.....	190
6. Soal dan Jawaban <i>Tournament</i> Siklus I	204
7. Format Catatan Lapangan	210
8. Catatan Lapangan Siklus I	211
9. Lembar observasi	215
10. Data hasil Observasi Siklus I	223
11. Data Skor Motivasi Belajar Per Individu Siklus I.....	225
12. Angket Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian....	226
13. Data Hasil Angket Siklus I.....	230
14. Soal Kelompok dan Jawaban Siklus II.....	232
15. Soal dan Jawaban Tournament Siklus II.....	233
16. Catatan Lapangan Siklus II	235
17. Data Hasil Observasi Siklus II	239
18. Data Hasil Angket Siklus II	241
19. Data Skor Motivasi Belajar Per Individu Siklus II	243
20. Surat Kesanggupan Menjadi Observer.....	244
21. Dokumentasi	249
22. Surat Ijin Penelitian.....	250

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan informasi dan komunikasi saat ini semakin pesat dan canggih. Hal ini menyebabkan terjadinya persaingan di segala bidang yang semakin ketat. Perubahan menuju kearah yang lebih baik sudah seharusnya dilakukan agar generasi bangsa tidak tertinggal. Pemerintah harus memperhatikan bidang-bidang penting yang bisa mempengaruhi kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Salah satu bidang penting yang harus diperhatikan adalah bidang pendidikan. Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 sebagai berikut:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan penting bagi suatu kemajuan negara. Hal itu sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggungjawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Pendidikan yang berkualitas dapat dilihat dari proses belajar yang berlangsung.

Proses belajar merupakan kegiatan interaksi antara siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar. Proses belajar dapat dikatakan baik apabila terjadi interaksi diantara keduanya sehingga terjadi aktivitas dalam pembelajaran. Aktivitas dalam pembelajaran dapat terjadi karena adanya motivasi belajar. Menurut Nanang Hanafiah & Cucu Suhana (2012: 26), motivasi belajar merupakan kekuatan, daya pendorong, atau alat pembangunan kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku, baik dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotor. Jadi dapat dikatakan bahwa motivasi belajar timbul karena adanya respon dari suatu tujuan yang hendak dicapai. Motivasi belajar yang tinggi ditandai dengan siswa yang tekun dalam mengerjakan tugas, adanya keinginan untuk berhasil, bosan pada tugas-tugas yang rutin, dapat mempertahankan pendapatnya, senang memecahkan soal-soal serta ulet dalam menghadapi kesulitan yang dihadapi.

Motivasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Secara umum, faktor tersebut dapat dibagi menjadi faktor dari dalam atau motivasi intrinsik dan faktor dari luar atau motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang tidak perlu dirangsang dari luar karena di dalam masing-masing individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang terjadi karena adanya dorongan atau rangsangan dari luar. Di dalam kegiatan pembelajaran,

motivasi sangat diperlukan. Pada dasarnya motivasi intrinsik tidak memerlukan rangsangan dari luar, akan tetapi tidak semua siswa mempunyai motivasi yang timbul dari dalam diri siswa tersebut. Untuk itu, motivasi ekstrinsik diperlukan dalam pembelajaran. Proses belajar mengajar memerlukan adanya suatu dorongan atau rangsangan untuk menumbuhkan Motivasi Belajar. Hal ini dilakukan karena Motivasi Belajar dapat mendorong peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Motivasi Belajar dapat didorong dengan memberikan suatu hadiah, pujian, ulangan, atau bahkan hukuman.

Motivasi belajar dapat didorong dengan memelihara semangat siswa dalam belajar. Selain itu, dengan memanfaatkan unsur-unsur lingkungan yang ada dapat mendorong siswa lebih tertarik dalam belajar. Salah satu unsur yang diharapkan dapat mendorong Motivasi belajar siswa adalah implementasi model pembelajaran yang menarik sehingga potensi siswa dapat dikembangkan.

Salah satu model pembelajaran yang menarik adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa belajar secara aktif dan partisipatif karena pembelajaran ini menekankan kerja sama antar kelompok dimana tiap-tiap kelompok terdiri dari siswa dengan berbagai tingkat kemampuan. Setiap anggota kelompok dituntut untuk bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya sehingga siswa tidak hanya belajar materi yang disampaikan guru tetapi

juga membantu rekan-rekan dalam kelompoknya yang mengalami kesulitan sehingga bersama-sama mencapai keberhasilan. Menurut Wina Sanjaya (2013:246-247) Model pembelajaran kooperatif memiliki empat prinsip dalam pelaksanaannya yaitu prinsip ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, interaksi tatap muka, serta partisipasi dan komunikasi. Jadi dalam pelaksanaannya, model pembelajaran kooperatif membutuhkan kerja sama yang baik antar masing-masing anggota kelompok agar terciptanya ketergantungan di dalamnya guna mencapai keberhasilan proses pembelajaran. Meskipun demikian, model pembelajaran kooperatif menerapkan tanggung jawab perseorangan karena setiap anggota akan mendapat bagian tugas untuk diselesaikan sehingga masing-masing anggota akan merasa bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya. Pada pembelajaran kooperatif, terjadi interaksi tatap muka yang akan memberikan kesempatan kepada masing-masing siswa untuk bertukar pikiran dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Melihat prinsip yang dimiliki model pembelajaran kooperatif, seharusnya model pembelajaran kooperatif dapat memotivasi siswa untuk belajar.

Motivasi belajar dapat mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar sehingga keberhasilan proses belajar mengajar dapat tercapai. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi adalah siswa yang memiliki hasrat atau keinginan untuk berhasil, serta menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah. Untuk menumbuhkan motivasi

belajar yang tinggi, diperlukan suatu dorongan yang dapat menimbulkan motivasi belajar tersebut.

Berdasarkan observasi pada tanggal 10 dan 17 Oktober 2016, peneliti melakukan pengamatan selama proses pembelajaran Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian pada siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten yang diketahui bahwa motivasi belajar siswa rendah. Hal ini ditunjukkan dengan indikator motivasi belajar berupa tekun mengerjakan tugas yang masih belum sesuai karena terdapat 16 dari 21 siswa (76,19%) menunda-nunda tugas yang diberikan oleh guru. Hal tersebut terlihat dari siswa tidak segera mengerjakan tugas yang diberikan guru. Siswa mulai mengerjakan tugas setelah guru memberi perintah untuk mengerjakan sebanyak 3 kali. Berdasarkan wawancara dengan siswa, terdapat indikator motivasi belajar yang lain berupa kegiatan pembelajaran tidak menarik yang dikarenakan guru menggunakan model pembelajaran yang sama secara terus-menerus. Selain itu, kurangnya penghargaan yang diberikan pada saat belajar membuat antusias siswa rendah dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga membuat lingkungan belajar pada saat itu kurang kondusif. Berdasarkan standar yang ditetapkan oleh SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten bahwa guru dikatakan berhasil apabila dapat memotivasi sebanyak 75% dari total siswa.

Berdasarkan wawancara dengan Guru akuntansi SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten, yang diketahui bahwa motivasi

belajar siswa masih rendah terutama pada Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian. Pada pembelajaran kelas X, Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian diberikan pada semester 1 dan 2. Semester pertama yaitu Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian pada perusahaan jasa, sedangkan pada semester dua yaitu Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian pada perusahaan dagang. Pada dasarnya Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian perusahaan jasa maupun perusahaan dagang memiliki karakteristik yang sama.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten khususnya pada kelas X Keuangan. Proses belajar mengajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian masih berpusat pada guru. Pembelajaran berpusat pada guru yaitu guru menerangkan materi di depan kelas, dan siswa hanya mendengarkan. Setelah guru selesai menyampaikan materi, siswa mengerjakan soal-soal latihan yang terdapat pada buku paket. Penggunaan buku paket sebagai media pembelajaran secara terus menerus akan membuat siswa jenuh. Hal itu ditandai dengan kurangnya perhatian siswa terhadap materi jurnal penyesuaian yang diberikan.

Pada Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian, siswa lebih banyak melakukan praktik. Tidak banyak teori yang terdapat pada Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian karena siswa lebih dituntut untuk menyelesaikan soal. Pada saat menyelesaikan soal, kondisi kelas terlihat gaduh. Hal tersebut dikarenakan, adanya siswa yang bertanya

kepada temannya ketika siswa tersebut mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal. Siswa tersebut membutuhkan diskusi dengan temannya. Akan tetapi, guru belum memberikan fasilitas untuk berdiskusi sehingga diskusi yang dilakukan tidak terkondisikan. Sebaiknya diskusi dilakukan dengan membentuk kelompok-kelompok agar pada saat diskusi siswa fokus dengan kelompoknya sehingga kelas menjadi kondusif. Untuk itu, perlu adanya pemilihan model pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa untuk berdiskusi dengan baik.

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mempunyai konsep belajar dalam kelompok. Ada berbagai tipe dalam model pembelajaran kooperatif, salah satunya adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pada Tipe *Teams Games Tournament* ini, siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar sehingga dapat memfasilitasi siswa untuk berdiskusi dalam memecahkan masalah, siswa dapat bertukar pengalaman sesuai dengan kemampuan masing-masing. Pengelompokan pada Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) setiap kelompok dibentuk berdasarkan kemampuan, suku, atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan siswa dapat membantu anggota kelompoknya yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Menurut Slavin (2010: 166-167), pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terdiri dari 5 komponen yaitu presentasi di kelas, tim, game, *tournament*, dan rekognisi tim.

Dari hasil observasi tersebut, perlu adanya implementasi model pembelajaran yang baru dalam proses pembelajaran dengan maksud untuk meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian. Untuk itu, perlu dikembangkan model pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian. Peneliti memandang bahwa dengan permasalahan yang ada, perlu adanya implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* pada proses belajar mengajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Keuangan di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten. Untuk itu, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul: “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Motivasi belajar siswa masih rendah dalam mengikuti proses belajar mengajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian.
2. Model pembelajaran yang masih berpusat kepada guru mengakibatkan siswa merasa jenuh sehingga Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian menjadi rendah.

3. Buku paket yang digunakan sebagai media pembelajaran pada Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian secara terus-menerus membuat siswa kurang tertarik dengan pembelajaran, sehingga siswa tidak memperhatikan penjelasan guru dan mengakibatkan motivasi belajar rendah.
4. Penerapan model pembelajaran yang berpusat pada guru kurang sesuai dengan kebutuhan siswa yaitu berdiskusi dalam menyelesaikan soal Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian sehingga Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian rendah dan kondisi kelas menjadi gaduh serta tidak kondusif untuk belajar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah disebutkan, peneliti perlu melakukan pembatasan masalah untuk memfokuskan penelitian pada permasalahan yang utama yaitu rendahnya motivasi belajar dan belum sesuai model pembelajaran yang diimplementasikan oleh guru pada proses pembelajaran Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian. Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian dapat terlaksana secara efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Peneliti hanya berfokus pada peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian dengan implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Siswa Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017 dengan implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan mengenai implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan menjadi bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi sarana bagi peneliti dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah. Peneliti dapat mengimplementasikan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ketika peneliti menjadi pendidik.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan guru akan suatu model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai masukan dalam proses pembelajaran Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Dari penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah suatu dorongan yang timbul dari dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang berkaitan. Apabila seorang siswa mempunyai motivasi untuk belajar, maka siswa tersebut akan giat belajar. Motivasi tidak hanya penting bagi guru sebagai motivator tetapi siswa sebagai subjek dan sekaligus objek pendidikan. Guru bertugas memotivasi belajar siswa demi tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

Kompri (2015: 231) menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi psikologis siswa. Dari pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa motivasi belajar dapat dikembangkan atau ditumbuhkan. Dalam proses belajar mengajar, motivasi belajar perlu dikembangkan agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Guru dapat memanfaatkan unsur-unsur yang ada di lingkungan belajar untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Menurut Sardiman (2012:75), “Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar”. Pendapat tersebut memperkuat bahwa motivasi dan belajar saling mempengaruhi. Dengan adanya motivasi yang kuat maka siswa akan melakukan kegiatan belajar. Dengan kata lain, motivasi dapat mendorong peserta didik untuk belajar.

Pendapat lain dikemukakan oleh Nanang Hanafiah & Cucu Suhana (2012:26) yang menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan kekuatan, daya pendorong, atau alat pembangunan kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku, baik dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotor.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah daya dorong yang timbul dari dalam diri siswa untuk menumbuhkan gairah dan semangat belajar untuk mencapai tujuan belajar.

b. Indikator Motivasi Belajar

Proses belajar yang dilakukan oleh siswa membutuhkan motivasi yang baik agar proses belajar terjadi secara baik pula. Dalam hal ini peran guru sangat penting. Guru diharapkan melakukan usaha-usaha untuk dapat menumbuhkan dan memberikan

motivasi agar anak didiknya melakukan aktivitas belajar dengan baik. Memberikan motivasi kepada siswa berarti menggerakkan siswa untuk melakukan sesuatu.

Menurut Sardiman (2012:83) motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa (misalnya masalah pembangunan agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penentangan terhadap setiap tindak kriminal, amoral, dan sebagainya).
- 4) Lebih senang bekerja mandiri.
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Ciri-ciri motivasi seperti yang dipaparkan oleh Sardiman, akan sangat penting dalam kegiatan belajar-mengajar. Apabila seorang siswa memiliki ciri-ciri tersebut berarti siswa itu memiliki motivasi yang cukup kuat. Dalam kegiatan belajar-mengajar akan berhasil apabila siswa tekun mengerjakan tugas, ulet dalam memecahkan masalah, tidak mudah melepaskan hal yang diyakini. Hal-hal tersebut harus diperhatikan oleh guru agar dalam berinteraksi dengan siswa dapat memberikan motivasi yang tepat.

Hamzah B. Uno (2014: 23) juga menyatakan indikator motivasi belajar diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar.
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Motivasi belajar dapat memperjelas tujuan belajar. Siswa akan tertarik untuk belajar sesuatu jika yang dipelajari dapat memberikan manfaat bagi siswa tersebut. Misalnya, apabila siswa diminta menghitung laba pada suatu toko milik tetangganya, dan berkat pengalamannya belajar akuntansi, maka siswa tersebut bisa mendapatkan angka laba yang diperoleh toko tersebut. Dari pengalaman itu, diharapkan siswa semakin termotivasi untuk belajar karena siswa sudah mengetahui makna dari belajar. Peranan motivasi belajar sangat penting sehingga guru diharapkan mampu mendorong munculnya motivasi belajar pada siswa.

Menurut Oemar Hamalik (2014: 158-159) motivasi ditandai dengan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Adanya perubahan energi dalam pribadi. Misalnya karena terjadi perubahan dalam sistem pencernaan maka timbul motif lapar.
- 2) Timbulnya perasaan *affective arousal*. Misalnya seseorang sedang berdiskusi, karena dia merasa tertarik pada masalah yang akan

dibicarakan maka suaranya akan timbul dan kata-katanya dengan lancar dan cepat akan keluar.

- 3) Adanya reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan. Misalnya seseorang ingin mendapat nilai diatas KKM maka ia akan belajar, mengikuti ceramah, bertanya, membaca buku, dan mengikuti tes.

Apabila siswa memiliki ciri-ciri seperti yang telah disebutkan, berarti siswa tersebut memiliki motivasi yang kuat. Keberhasilan kegiatan belajar-mengajar dapat diwujudkan dengan adanya motivasi. Jika siswa memiliki motivasi yang kuat, maka siswa akan tekun dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, ulet dan pantang menyerah dalam memecahkan suatu persoalan. Siswa akan mempertahankan pendapatnya apabila siswa sudah yakin. Untuk itu, motivasi akan sangat penting dalam kegiatan belajar-mengajar guna mendukung keberhasilan kegiatan belajar-mengajar. Dalam penelitian ini, motivasi belajar yang diukur adalah sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas
- 2) Ulet menghadapi kesulitan
- 3) Memiliki minat terhadap pelajaran
- 4) Lebih senang bekerja mandiri
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas rutin
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya
- 7) Senang memecahkan masalah soal-soal
- 8) Adanya hasrat dan keinginan berhasil

- 9) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 10) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- 11) Adanya penghargaan dalam belajar
- 12) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- 13) Adanya lingkungan belajar yang kondusif
- 14) Adanya perubahan energi dalam pribadi
- 15) Timbulnya perasaan *affective arousal*

c. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi adalah dorongan yang timbul dari dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu. Dalam kegiatan belajar-mengajar motivasi belajar dibutuhkan untuk mendorong siswa untuk melakukan sesuatu yaitu belajar. Kegiatan belajar yang dilakukan siswa harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Untuk itu, motivasi juga berfungsi sebagai penentu atau penyeleksi perbuatan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sardiman (2012:85) bahwa ada tiga fungsi motivasi:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Seseorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan

menghabiskan waktunya untuk bermain kartu atau membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan.

Peranan motivasi belajar mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Guru merupakan ujung tombak kegiatan belajar para siswanya. Guru diharapkan mampu menyusun suatu rencana tentang cara-cara melakukan tindakan serta mengumpulkan bahan-bahan yang dapat membangkitkan motivasi belajar. Usaha menumbuhkan motivasi belajar harus berasal dari pemenuhan kebutuhan dasar para siswa agar semua siswa timbul motivasi belajar.

Oemar Hamalik (2014: 175) menyatakan fungsi motivasi sebagai berikut:

- 1) Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar.
- 2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan pencapaian tujuan yang diinginkan.
- 3) Motivasi sebagai penggerak. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambat suatu pekerjaan.

Fungsi motivasi yang telah diuraikan membuktikan bahwa motivasi mempunyai peranan yang penting. Motivasi juga berperan dalam hal belajar. Jika tidak ada motivasi belajar dalam proses belajar mengajar maka kegiatan belajar tidak akan terarah dengan baik sehingga tujuan pembelajaran tidak akan tercapai. Semakin kuatnya motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa maka semakin cepat respon siswa tersebut mempelajari sesuatu, begitu juga sebaliknya semakin rendahnya motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa maka respon siswa untuk mempelajari sesuatu akan lambat.

Fungsi motivasi belajar lainnya dikemukakan oleh Hamzah B. Uno (2014: 27-28) sebagai berikut:

1) Motivasi belajar berperan dalam penguatan belajar siswa. Apabila seorang siswa mengalami kesulitan yang memerlukan pemecahan, dan hanya dapat dipecahkan berkat hal-hal yang pernah dilaluinya maka motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar.

2) Motivasi belajar memperjelas tujuan belajar.

Peran motivasi ini erat kaitannya dengan kemaknaan belajar. Siswa akan tertarik untuk belajar apabila yang dipelajarinya itu sedikitnya sudah dapat diketahui manfaatnya bagi siswa tersebut.

3) Motivasi belajar menentukan ketekunan belajar.

Siswa yang mempunyai motivasi belajar akan belajar dengan baik dan tekun agar memperoleh hasil yang baik. Dalam hal ini, motivasi belajar dapat berperan menyebabkan seseorang untuk tekun belajar.

d. Macam-macam Motivasi Belajar

Pada dasarnya motivasi belajar timbul dari dalam diri individu. Akan tetapi, motivasi belajar dapat didorong oleh unsur-unsur yang terdapat dalam lingkungan sekitar. Untuk itu, motivasi belajar terbagi menjadi dua macam yaitu:

1) Motivasi intrinsik

Yang dimaksud dengan motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu (Sardiman, 2012: 89).

Motivasi belajar sebenarnya sudah ada dalam diri masing-masing individu, akan tetapi tingkat besaran motivasi belajar yang dimiliki satu individu berbeda dengan individu yang lain. Ada yang memiliki motivasi belajar kuat dari dalam diri individu itu sendiri sehingga tidak perlu dorongan dari luar. Ada pula individu yang kurang memiliki motivasi belajar yang timbul dari dalam diri individu itu sendiri.

Eveline Siregar & Hartini Nara (2011: 50), “Motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari dalam diri individu tanpa adanya rangsangan dari luar. Motivasi intrinsik dalam realitasnya lebih memiliki daya tahan yang lebih kuat dibanding motivasi ekstrinsik”.

Contoh dari motivasi intrinsik adalah jika ada seorang siswa yang senang belajar maka tanpa ada orang yang menyuruhnya, siswa tersebut akan rajin belajar. Siswa tersebut belajar karena benar-benar ingin mendapatkan pengetahuan yang ia inginkan bukan karena tujuan yang lain.

2) Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik menurut Sardiman (2012: 90-91) yang dimaksud dengan motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Motivasi ekstrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang di dalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar.

Dari pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa motivasi belajar dapat dimunculkan. Individu yang belum mempunyai motivasi belajar yang kuat, dapat di dorong dengan memanfaatkan unsur-unsur yang ada di lingkungan sekitar. Motivasi ekstrinsik dibutuhkan dalam proses belajar mengajar dikarenakan tidak semua siswa sudah memiliki motivasi instrinsik yaitu motivasi belajar yang sudah ada dalam diri individu itu sendiri.

Eveline Siregar & Hartini Nara (2011: 50) juga mengatakan, “Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar. Jadi motivasi ekstrinsik ini berbeda dengan motivasi intrinsik yang berasal dari dalam diri setiap individu”.

Contoh dari motivasi ekstrinsik adalah apabila ada siswa yang belajar karena ingin mendapat nilai yang bagus dan mendapat pujian. Pada contoh tersebut, motivasi siswa

dipengaruhi oleh faktor dari luar yaitu mendapat nilai yang bagus dan mendapat pujian.

e. Pengertian Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian

Menurut Toto Sucipto (2011: 7), kompetensi membukukan jurnal penyesuaian adalah proses menetapkan dan mengakui aktiva, utang, pendapatan, dan beban secara tepat, serta membetulkan kesalahan yang terjadi dan disesuaikan dengan kenyataan yang ada.

Kompetensi membukukan jurnal penyesuaian merupakan kompetensi yang penting, hal ini dikarenakan jurnal penyesuaian menunjukkan keadaan yang sebenarnya. Akun yang sudah menunjukkan keadaan yang sebenarnya dapat digunakan langsung untuk menyusun laporan keuangan.

Pendapat lain dikemukakan oleh Dwi Harti (2011:43) yang menyatakan bahwa Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian adalah proses pemisahan biaya yang sudah menjadi beban pada suatu periode akuntansi dengan biaya yang belum merupakan beban agar menunjukan keadaan yang sebenarnya sehingga dapat digunakan untuk menyusun laporan keuangan.

Pendapat tersebut memperkuat bahwa Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian itu penting. Biaya yang merupakan beban akan dipisahkan dengan biaya yang belum merupakan beban, sehingga penyusunan laporan keuangan

mencerminkan keadaan yang sebenarnya. Menurut Al Haryono Yusuf (2011: 189), jurnal penyesuaian dibuat sebagai penyesuaian atas saldo-saldo akun di buku besar.

Dari uraian pengertian motivasi belajar dan Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian yang telah disampaikan, maka dapat disimpulkan bahwa Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian adalah daya dorong yang timbul dari dalam diri siswa untuk menumbuhkan gairah dan semangat untuk belajar proses pembuatan jurnal pada akhir periode untuk menyesuaikan saldo-saldo perkiraan (akun) agar menunjukkan keadaan sebenarnya sebelum penyusunan laporan keuangan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Model Pembelajaran

1) Pengertian model pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), model diartikan pola (contoh, acuan, ragam, dan sebagainya). Dalam pembelajaran di kelas, dibutuhkan suatu pola yang digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Acuan digunakan sebagai upaya seorang guru untuk membuat siswanya paham akan materi yang disampaikan guru. Dengan

penggunaan model dalam pembelajaran, akan mempermudah dan mengarahkan guru dalam mengajar.

Menurut Jamil (2016: 185-186), “Model pembelajaran merupakan pola yang telah direncanakan sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran mulai dari kegiatan pembukaan, inti, dan penutup serta penilaian pembelajaran yang disusun sedemikian rupa untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

Proses pembelajaran terdiri dari tiga kegiatan yaitu kegiatan pembukaan, inti dan penutup. Apabila guru tidak mempunyai acuan dalam melaksanakan proses pembelajaran tersebut maka guru akan menghadapi kesulitan. Kesulitan tersebut bisa berupa alokasi waktu yang tidak tepat, materi yang sulit dijelaskan, dan sebagainya.

Agus Suprijono (2016: 64-65) menyatakan, model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas. Model pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai pola yang digunakan sebagai

pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial.

Penyusunan model pembelajaran harus berdasarkan kurikulum yang berlaku. Hal itu dilakukan agar model pembelajaran yang berperan sebagai acuan dapat digunakan secara efektif pada proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut Nurulwati (2010: 10), model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

2) Jenis-jenis Model Pembelajaran

Ada berbagai macam model pembelajaran yang dapat dipilih sebagai acuan dalam mengajar. Tidak ada satupun model pembelajaran yang unggul dibandingkan model pembelajaran yang lainnya. Semua model pembelajaran adalah baik, tergantung pada implementasinya di kelas sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi serta siswa.

Menurut Nunuk Suryati dan Leo Agung (2012: 104-105), jenis-jenis model pembelajaran sebagai berikut:

a) Model pembelajaran kontekstual

Model pembelajaran kontekstual atau *contextual learning* (CTL) adalah konsep pembelajaran yang mendorong guru untuk menghubungkan antara materi yang diajarkan dan situasi dunia nyata siswa. Pembelajaran ini melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran yaitu konstruktivisme, bertanya, menemukan, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian sebenarnya.

b) Model pembelajaran kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan. Model ini bertujuan untuk mengembangkan aspek keterampilan sosial sekaligus aspek kognitif dan aspek sikap siswa. Dalam pelaksanaannya, guru menciptakan suasana yang mendorong siswa agar merasa saling membutuhkan.

c) Model pembelajaran quantum

Model pembelajaran quantum memiliki prinsip utama yaitu: “Bawalah dunia mereka (pembelajar) ke dalam dunia kita (pengajar), dan antarkan dunia kita (pengajar) ke dalam dunia mereka (pembelajar).” Jadi dalam model pembelajaran quantum, persepsi siswa disamakan terlebih dulu dengan persepsi guru.

d) Model pembelajaran terpadu

Model pembelajaran terpadu merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individu atau kelompok aktif mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip secara holistik dan otentik.

Pemilihan model pembelajaran harus dengan pertimbangan yang matang. Pertimbangan pemilihan model pembelajaran disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran. Agus Suprijono (2016: 65-87) juga menyatakan jenis-jenis model pembelajaran sebagai berikut:

a) Model pembelajaran langsung

Model pembelajaran langsung disebut juga *direct instruction*. Pada model pembelajaran ini, guru terlibat aktif dalam mengusung isi pelajaran kepada peserta didik dan mengajarkannya secara langsung kepada seluruh kelas. Pembelajaran langsung dirancang untuk penguasaan pengetahuan prosedural, pengetahuan deklaratif (pengetahuan faktual) serta berbagai keterampilan. Pembelajaran langsung dimaksudkan untuk menuntaskan dua hasil belajar yaitu penguasaan pengetahuan yang distrukturkan dengan baik dan penguasaan keterampilan.

b) Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas lebih efektif.

c) Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Model pembelajaran ini memiliki konsep belajar penemuan. Proses belajar penemuan meliputi proses informasi, transformasi, dan evaluasi. Nantinya peserta didik akan menerima informasi yang selanjutnya diidentifikasi, dianalisis, dan mentransformasikan informasi yang telah diperolehnya menjadi bentuk yang abstrak atau konseptual.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru dapat memodifikasi model pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan kondisi lingkungan yang ada. Guru juga diperbolehkan menciptakan model pembelajaran sendiri. Apabila kondisi lingkungan serta karakteristik materi dan siswa sesuai dengan model pembelajaran yang ada, guru bisa menerapkan model

pembelajaran yang sudah ada tanpa harus memodifikasinya. Alternatif model pembelajaran yang dikemukakan oleh Jamil (2016: 185-186) sebagai berikut:

a) Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran ini mengacu pada metode pembelajaran yang mana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil saling membantu dalam belajar. Anggota-anggota kelompok bertanggungjawab atas ketuntasan tugas-tugas kelompok dan untuk mempelajari materi itu sendiri.

b) Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)

Pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu model pembelajaran yang mana siswa sejak awal dihadapkan pada suatu masalah, kemudian diikuti oleh proses pencarian informasi yang bersifat *student centered*.

c) Model Pembelajaran Langsung

Model ini berpusat pada guru dan melandaskan tiga ciri yaitu tipe siswa yang dihasilkan, alur dalam proses pembelajarannya, dan lingkungan belajarnya. Model pembelajaran langsung didesain bagi siswa dalam mempelajari pengetahuan secara bertahap.

d) Model Pembelajaran Penemuan (*Discovery Learning*)

Pembelajaran dengan penemuan merupakan suatu komponen penting dalam pendekatan konstruktivis yang telah memiliki

sejarah panjang dalam dunia pendidikan. Pada pembelajaran ini, siswa didorong untuk belajar aktif melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan guru mendorong mereka untuk memiliki pengalaman.

e) Model Pembelajaran Terpadu

Pembelajaran terpadu merupakan model pembelajaran yang melibatkan beberapa bidang studi. Model pembelajaran yang seperti ini diharapkan akan dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada anak didik. Arti bermakna disebabkan dalam pembelajaran terpadu diharapkan anak akan memperoleh pemahaman terhadap konsep-konsep yang mereka pelajari secara integral melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah mereka pahami.

f) Model Pendidikan Karakter

Pada model pembelajaran ini, guru membentuk karakter siswa dengan menanamkan nilai-nilai yang diajarkan dalam pendidikan karakter. Dalam pendidikan karakter terdapat tiga komponen yang baik yaitu pengetahuan tentang moral, perasaan tentang moral, dan perbuatan moral.

b. Model Pembelajaran Kooperatif

1) Pengertian model pembelajaran kooperatif

Miftahul Huda (2012: 32) menyatakan bahwa, “Pembelajaran kooperatif adalah suatu metode pembelajaran di mana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil dengan kemampuan yang berbeda dan saling membantu dalam belajar”.

Model pembelajaran ini mengacu pada kerjasama antar tim. Hal ini dilakukan untuk memacu siswa berdiskusi dan menyampaikan argumen kepada anggota kelompok lainnya sehingga terjadi interaksi yang baik antara siswa dengan siswa. Pengelompokan dibentuk dengan menggabung beberapa siswa dari latar belakang yang berbeda. Seperti yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya (2013: 242) pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan kecil, yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, ras, atau suku yang berbeda (heterogen).

Penggabungan siswa dengan latar belakang yang berbeda dalam satu kelompok diharapkan mampu mendorong siswa untuk saling membantu. Siswa yang mempunyai kemampuan tinggi diharapkan mampu membantu siswa yang mempunyai kemampuan rendah sehingga bersama-sama mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan sebelumnya seperti yang dikemukakan oleh Warsono & Hariyanto (2014: 161), “Pembelajaran kooperatif adalah metode pembelajaran yang melibatkan sejumlah kelompok kecil siswa yang bekerja sama

dan belajar bersama dengan saling membantu secara interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan”.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, ras, atau suku yang berbeda (heterogen) yang bekerja sama dan belajar bersama dengan saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2) Prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim. Pembelajaran ini mengedepankan diskusi dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Hal itulah yang membedakan pembelajaran kooperatif dengan pembelajaran yang lainnya. Untuk itu, pembelajaran kooperatif memiliki beberapa prinsip.

Menurut Wina Sanjaya (2013: 246-247) terdapat empat prinsip dasar pembelajaran kooperatif, sebagai berikut:

a) Prinsip Ketergantungan Positif (*Positive Interdependence*)

Pembelajaran kelompok membutuhkan kerjasama yang baik antar masing-masing anggota kelompok. Keberhasilan akan dicapai melalui usaha yang dilakukan semua anggota kelompok, bukan hanya satu atau dua orang anggota

kelompok. Oleh sebab itu, semua anggota kelompok akan merasa saling ketergantungan. Penyelesaian tugas dalam suatu kelompok akan lebih cepat selesai apabila tugas tersebut dibagi dan disesuaikan dengan kemampuan masing-masing anggota kelompok. Dengan demikian, tugas tidak akan terselesaikan apabila ada salah satu anggota yang tidak mengerjakan bagiannya. Anggota kelompok yang mempunyai kemampuan lebih diharapkan membantu temannya untuk menyelesaikan tugas.

b) Tanggung Jawab Perseorangan (*Individual Accountability*)

Prinsip ini merupakan konsekuensi dari prinsip ketergantungan positif. Ketika masing-masing anggota sudah mempunyai bagian tugas untuk diselesaikan, maka masing-masing anggota tersebut harus mempunyai rasa tanggungjawab untuk menyelesaikan bagiannya karena keberhasilan kelompok tergantung pada masing-masing anggota kelompok tersebut. Dengan demikian, masing-masing anggota kelompok akan berusaha memberikan jawaban yang terbaik untuk keberhasilan kelompoknya.

c) Interaksi Tatap Muka (*Face to Face Promotion Interaction*)

Interaksi tatap muka akan memberikan kesempatan kepada masing-masing siswa untuk bertukar pikiran, pengetahuan yang dimiliki berdasarkan pengalaman yang berbeda-beda.

Kelompok belajar kooperatif dibentuk dari latar belakang yang berbeda, hal ini menjadi kelebihan karena dengan budaya, kemampuan akademik, dan pengalaman yang berbeda dapat memperkaya antar anggota kelompok. Interaksi tatap muka siswa dengan siswa menjadi lebih efektif begitu pula interaksi siswa dengan guru menjadi lebih komunikatif. Kondisi ini memberikan dampak terhadap peningkatan semangat dan antusiasme siswa untuk mengikuti pembelajaran kemudian mereka tidak terjebak dengan kegiatan monoton dan mekanis dalam belajar.

d) Partisipasi dan Komunikasi (*Participation Communication*)

Pembelajaran kooperatif melatih siswa untuk dapat mampu berpartisipasi aktif dan berkomunikasi. Keterampilan berkomunikasi dibutuhkan siswa dalam kehidupan di masyarakat kelak.

3) Model-model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif terdiri dari berbagai macam. Dalam setiap model, terdapat aturan yang berbeda antara model satu dan lainnya. Menurut Isjoni (2010: 73-74), dalam pembelajaran kooperatif terdapat beberapa variasi model yang dapat diterapkan, yaitu diantaranya:

- a) *Student Team Achievement Division (STAD)*
- b) *Jigsaw*
- c) *Teams-Games-Tournament (TGT)*
- d) *Group Investigation (GI)*

e) *Rotating Trio Exchange*

f) *Group Resume*

Meskipun terdapat beberapa variasi model pembelajaran dalam model pembelajaran kooperatif. Namun, semua model pada model pembelajaran kooperatif tetap mengutamakan belajar secara berkelompok. Menurut Miftahul Huda (2012: 116-118) model pembelajaran kooperatif terdiri dari:

a) *Student Team Achievement Divisions (STAD)*

Metode ini melibatkan “kompetisi” antar kelompok. Siswa dikelompokkan secara beragam berdasarkan kemampuan, gender, ras, dan etnis. Siswa mempelajari materi bersama dengan teman satu kelompoknya, setelah itu mereka diuji secara individual dengan kuis-kuis. Setiap anggota harus berusaha memperoleh nilai maksimal dalam kuis karena nilai kuis setiap anggota menentukan skor yang diperoleh oleh kelompok mereka. Metode ini dapat diterapkan untuk beragam materi pelajaran, termasuk sains, yang di dalamnya terdapat unit tugas yang hanya memiliki satu jawaban yang benar.

b) *Teams Games Tournament (TGT)*

Penerapan TGT mirip dengan STAD dalam hal kompetisi kelompok. Perbedaannya adalah STAD fokus pada komposisi kelompok berdasarkan kemampuan, ras, etnik, dan gender sedangkan TGT umumnya fokus pada level

kemampuan saja. Selain itu, STAD menggunakan kuis sedangkan TGT menggunakan *game akademik*.

c) Jigsaw II (JIG II)

Dalam metode ini, setiap kelompok “berkompetisi” untuk memperoleh penghargaan kelompok (*group reward*). Setiap kelompok akan memperoleh point tambahan apabila anggotanya mampu menunjukkan peningkatan performa saat ditugaskan mengerjakan kuis. Teknis pelaksanaannya yaitu setiap kelompok disajikan informasi yang sama. Kemudian, masing-masing kelompok menunjuk satu orang anggota yang dianggap ahli untuk bergabung dalam satu kelompok lagi yang disebut kelompok ahli. Setelah kelompok ahli berdiskusi, mereka kembali kepada kelompok masing-masing untuk menjelaskan hasil diskusi yang telah dilakukan.

Dari model-model pembelajaran yang telah dikemukakan, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran kooperatif mengutamakan belajar secara kelompok sehingga siswa bisa berdiskusi dengan temannya. Dengan diskusi, siswa dapat bertukar pendapat dan pengetahuan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki berdasarkan pengalaman masing-masing. Slavin (2010:174) membagi model pembelajaran kooperatif menjadi beberapa jenis, yaitu:

a) *Student Team-Achievement Division* (STAD)

Dalam STAD, para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas empat orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Guru menyampaikan pelajaran lalu siswa siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya semua siswa mengerjakan kuis mengenai materi secara sendiri-sendiri dan tidak diperbolehkan untuk saling bantu. Gagasan utama dari STAD adalah untuk memotivasi siswa supaya dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru.

b) Team Games Tournament

Metode ini menggunakan turnamen mingguan dimana siswa memainkan *game* akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Siswa memainkan *game* bersama tiga orang pada meja turnamen. Ketiga peserta dalam satu meja turnamen adalah para siswa yang memiliki rekor nilai terakhir yang sama. Jadi, mereka yang berprestasi rendah (bermain dengan yang berprestasi rendah juga) dan yang berprestasi tinggi (bermain dengan yang berprestasi tinggi), keduanya memiliki kesempatan yang sama untuk sukses.

c) Jigsaw II

Dalam metode ini siswa bekerja dalam anggota kelompok yang sama yaitu empat orang dengan latar belakang yang berbeda. Para siswa ditugaskan untuk membaca materi, tiap anggota tim ditugaskan secara acak untuk menjadi ahli dalam aspek tertentu dari tugas membaca tersebut. Setelah membaca materinya, para ahli dari tim berbeda bertemu untuk mendiskusikan topik yang sedang mereka bahas, lalu mereka kembali kepada timnya untuk mengajarkan topik mereka itu kepada teman satu timnya.

d) *Team Accelerated Instruction* (TAI)

Dalam metode ini para siswa memasuki sekuen individual berdasarkan tes penempatan dan kemudian melanjutkannya dengan tingkat kemampuan mereka sendiri. Teman satu tim saling memeriksa hasil kerja masing-masing menggunakan lembar jawaban dan saling membantu dalam menyelesaikan berbagai masalah. Unit tes yang terakhir akan dilakukan tanpa bantuan teman satu tim dan skornya dihitung dengan monitor siswa. *Team Accelerated Instruction* sama dengan STAD dan TGT yang menggunakan bauran kemampuan empat anggota yang berbeda dan memberi sertifikat untuk tim dengan kinerja terbaik.

e) *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*

Dalam metode ini guru menggunakan novel atau bahan bacaan yang berisi latihan soal dan cerita. Para siswa ditugaskan untuk berpasangan dalam tim mereka untuk belajar dalam serangkaian kegiatan yang bersifat kognitif, termasuk membacakan cerita satu sama lain, membuat prediksi mengenai bagaimana akhir dari sebuah cerita naratif, saling merangkum cerita satu sama lain, menulis tanggapan terhadap cerita, dan melatih pengucapan, penerimaan, dan kosa kata. Para siswa juga belajar dalam timnya untuk menguasai gagasan utama dan kemampuan komprehensif lainnya.

Berdasarkan model-model pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh Slavin bahwa model pembelajaran kooperatif terdiri dari *Student Team-Achievement Division (STAD)*, *Teams Games Tournament*, *Jigsaw II*, *Team Accelerated Instruction (TAI)*, dan *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*. Model-model pembelajaran kooperatif juga dikemukakan oleh Trianto (2012: 68-83) yang terdiri dari:

a) *Student Teams Achievement Division (STAD)*

Pembelajaran kooperatif tipe STAD ini merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah

anggota tiap kelompok 4-5 orang siswa secara heterogen. Diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan kelompok, kuis, dan penghargaan kelompok.

b) Tim Ahli (Jigsaw)

Pada pembelajaran Tim Ahli (Jigsaw), siswa dibagi atas beberapa kelompok (5-6 orang). Setelah itu, materi diberikan kepada siswa dalam bentuk teks yang sudah dibagi menjadi beberapa sub bab. Siswa akan mendiskusikan materi yang diterima lalu anggota dari kelompok lain yang telah mempelajari sub bab yang sama bertemu dalam kelompok-kelompok ahli untuk mendiskusikannya. Setelah itu, setiap anggota kelompok ahli kembali ke kelompoknya bertugas mengajar teman-temannya.

c) Investigasi Kelompok (*Group Investigation*)

Investigasi kelompok merupakan model pembelajaran kooperatif yang paling kompleks dan paling sulit untuk diterapkan. Berbeda dengan STAD dan Jigsaw, siswa terlibat dalam perencanaan baik topik yang dipelajari dan bagaimana jalannya penyelidikan mereka. Dalam implementasi tipe investigasi kelompok guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok dengan anggota 5-6 siswa yang heterogen. Kelompok ini dapat dibentuk dengan

mempertimbangkan keakraban persahabatan atau minat yang sama dalam topik tertentu. Selanjutnya siswa memilih topik untuk diselidiki, dan melakukan penyelidikan yang mendalam atas topik yang dipilih.

d) *Think Pair Share* (TPS)

Strategi *Think Pair Share* atau berfikir berpasangan berbagi adalah merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk memengaruhi pola interaksi siswa. Dalam pelaksanaannya, *Think Pair Share* dibagi menjadi tiga langkah yaitu berfikir (*Think*) dimana guru mengajukan suatu pertanyaan atau masalah yang dikaitkan dengan pelajaran, berpasangan (*Pairing*) yaitu guru meminta siswa untuk berpasangan dan mendiskusikan apa yang telah mereka peroleh, berbagi (*Sharing*) yaitu guru meminta pasangan-pasangan untuk berbagi dengan keseluruhan kelas yang telah mereka bicarakan.

e) *Numbered Head Together* (NHT)

Numbered Head Together (NHT) merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk memengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional. Guru menggunakan struktur empat fase yaitu penomoran, mengajukan pertanyaan, berfikir bersama, menjawab.

f) *Teams Games Tournament (TGT)*

Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. TGT dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran.

4) Langkah-Langkah pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang membagi siswa menjadi kelompok-kelompok. Pembelajaran kooperatif mengedepankan diskusi. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran kooperatif ini tidak semata-mata hanya berdiskusi untuk memecahkan suatu masalah. Berikut merupakan langkah-langkah pembelajaran kooperatif menurut Wina Sanjaya (2013: 248-249):

a) Penjelasan Materi

Tahap ini diartikan sebagai proses penyampaian pokok-pokok materi pembelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok. Pada tahap ini guru memberikan gambaran umum tentang materi pelajaran yang harus dikuasai. Setelah itu, siswa dituntut memahami materi pokok lebih dalam dengan berdiskusi dengan kelompoknya.

b) Belajar Kelompok

Setelah tahap penjelasan materi yang disampaikan oleh guru, siswa akan belajar dengan teman kelompoknya untuk

mendiskusikan materi pokok yang sudah ditetapkan. Pengelompokan dalam model pembelajaran kooperatif bersifat heterogen dengan mencampur siswa dari berbagai macam latar belakang yang berbeda.

c) Penilaian

Penilaian pada pembelajaran kooperatif ini dilakukan dengan pemberian tes maupun kuis yang dilakukan baik secara individual maupun kelompok. Hasil akhir setiap siswa adalah penggabungan dari nilai individu dan nilai kelompok.

d) Pengakuan Tim

Pengakuan tim adalah penetapan tim yang di anggap paling menonjol atau tim paling berprestasi untuk kemudian diberikan penghargaan. Pengakuan tim ini diharapkan mampu memotivasi siswa untuk menjadi yang terbaik.

Dari pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif, guru tetap memiliki peran penting. Guru bertugas memimpin jalannya kegiatan belajar mengajar. Guru tetap menyampaikan materi pada awal pembelajaran, namun kegiatan tetap didominasi dengan belajar kelompok. Penilaian dilakukan baik secara individu maupun kelompok, jadi meskipun pembelajaran dilakukan secara berkelompok, guru tetap mempunyai penilaian secara individu. Penilaian dilakukan untuk memberikan

penghargaan kepada kelompok yang paling berprestasi. Hal ini dilakukan agar mampu memotivasi siswa baik siswa yang mendapat penghargaan maupun siswa lain yang belum mendapat penghargaan.

Menurut Abdul Majid, (2013: 179) langkah-langkah pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

- a) Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa
Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut, dan memotivasi belajar.
- b) Menyajikan informasi
Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan mendemonstrasikan, atau melalui bahan bacaan.
- c) Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar
Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
- d) Membimbing kelompok bekerja dan belajar
Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas.
- e) Evaluasi
Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari, atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
- f) Memberikan penghargaan
Guru mencari cara-cara untuk menghargai upaya atau hasil belajar individu maupun kelompok.

Pada saat siswa belajar secara berkelompok, guru bertugas mengontrol jalannya diskusi agar diskusi berjalan dengan baik. Guru membimbing siswa untuk dapat memecahkan masalah. Meskipun pembelajaran kooperatif mengutamakan diskusi, pelaksanaan diskusi tetap dipimpin oleh guru. Pendapat lain dikemukakan oleh Agus Suprijono, (2016: 84-86) yaitu:

- a) Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik.
- b) Menyajikan informasi
- c) Mengorganisir peserta didik ke dalam tim-tim belajar
- d) Membantu kerja tim dan belajar
- e) Mengevaluasi
- f) Memberikan pengakuan atau penghargaan.

5) Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif memiliki kelebihan dan kelemahan (Wina Sanjaya, 2013:249-251), diantaranya yaitu:

a) Keunggulan Model Pembelajaran Kooperatif

- (1) Melalui model pembelajaran ini siswa tidak terlalu bergantung pada guru akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berfikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber dan belajar dari siswa yang lain.
- (2) Mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain.
- (3) Membantu anak untuk respek pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaan.
- (4) Membantu dalam memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.

- (5) Meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal yang positif dengan yang lain, mengembangkan keterampilan me-manage waktu, dan sikap positif terhadap sekolah.
- (6) Mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri serta menerima umpan balik.
- (7) Meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata (riil).
- (8) Interaksi selama pembelajaran berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berfikir.

b) Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif

- (1) Untuk memahami dan mengerti filosofis model pembelajaran kooperatif membutuhkan waktu yang tidak singkat.
- (2) Ciri utama dari model pembelajaran ini adalah bahwa siswa saling membelajarkan. Jika tanpa *peer teaching* yang efektif, maka dibandingkan dengan pengajaran langsung dari guru dapat terjadi apa yang seharusnya dipelajari dan dipahami tidak pernah dicapai oleh siswa.
- (3) Penilaian yang diberikan didasarkan kepada hasil kerja kelompok. Guru perlu menyadari bahwa sebenarnya

hasil atau prestasi yang diharapkan adalah prestasi individu siswa.

- (4) Walaupun kemampuan bekerja sama merupakan kemampuan yang sangat penting untuk siswa, akan tetapi banyak aktivitas dalam kehidupan yang hanya didasarkan kepada kemampuan secara individual. Oleh karena itu, idealnya selain siswa belajar bekerja sama seharusnya siswa perlu belajar bagaimana membangun kepercayaan diri.

c. Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

1) Pengertian Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif. Pada tipe ini, pembelajaran dilaksanakan berkelompok dengan memainkan permainan edukatif. Pada dasarnya tipe ini mengutamakan kerja sama antar anggota kelompok. Meskipun demikian, dalam TGT juga terdapat tugas individu yang mengharuskan siswa untuk bekerja mandiri. Menurut Trianto (2012: 83), TGT ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota kelompok lain untuk memperoleh tambahan skor tim mereka. Pada awalnya siswa mendiskusikan materi yang diberikan guru dengan kelompoknya, diharapkan masing-masing anggota

kelompok bertukar pengetahuan berdasarkan pengalaman yang berbeda.

Komposisi kelompok pada TGT dibentuk berdasarkan level kemampuan yang dimiliki siswa. Siswa dengan kemampuan rendah, sedang, dan tinggi akan ditempatkan dalam satu kelompok (Miftahul Huda, 2012: 116-117). Hal tersebut dilakukan dengan harapan siswa yang mempunyai kemampuan lebih dapat membantu teman yang mempunyai kemampuan sedang ataupun rendah, sehingga mereka bekerja sama untuk mencapai keberhasilan.

Pada penelitian ini, pengelompokan akan dibentuk berdasarkan kemampuan. Kelompok belajar akan dibentuk dengan anggota berjumlah 5-6 siswa pada setiap kelompok. Menurut Isjoni (2010: 83-84) TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Dari pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa dasar pengelompokan pada TGT tidak harus berdasarkan kemampuan saja. Dasar pembentukan kelompok disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

Dari uraian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe

pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa ke dalam kelompok-kelompok yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan berbeda. Siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota kelompok lain untuk memperoleh tambahan skor tim mereka. Diharapkan masing-masing anggota kelompok bertukar pengetahuan berdasarkan pengalaman yang berbeda.

2) Komponen-komponen dalam Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Komponen yang terdapat pada model pembelajaran satu dengan model pembelajaran yang lainnya berbeda-beda. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki komponen yang menjadi ciri dari model pembelajaran tersebut. Seperti yang dikemukakan oleh Rusman (2011: 225) yaitu: “(1) Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil; (2)*Games tournament*; (3)Penghargaan kelompok.”

Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mengutamakan belajar dalam kelompok. Kelompok yang dibentuk dalam model pembelajaran ini berjumlah 5-6 siswa yang termasuk dalam kelompok kecil. Ciri lain yang terdapat dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah komponen *games*

tournament dimana dalam pelaksanaannya diterapkan game akademik yang diharapkan mampu menarik perhatian siswa. Sedangkan Trianto (2012: 84) menyatakan, “TGT terdiri dari 4 komponen utama, antara lain: (1) presentasi guru (sama dengan STAD); (2) kelompok belajar (sama dengan STAD); (3) Turnamen; (4) Pengenalan kelompok.”

Slavin menyatakan lima komponen yang dapat melengkapi komponen yang telah dipaparkan oleh Trianto dan Rusman. Perbedaannya terdapat pada presentasi di kelas dan pemisahan komponen *games tournament* menjadi *games* dan *tournament*. Berikut merupakan pendapat Slavin (2010: 166-167) yang menyatakan komponen dalam *Teams Games Tournament* adalah:

a) Presentasi di kelas

Materi yang akan disampaikan melalui *Teams Games Tournament* (TGT) akan dipresentasikan di depan kelas yang merupakan pembelajaran langsung seperti yang sering dilakukan. Pembelajaran bisa juga dilakukan dengan diskusi yang dipimpin oleh guru. Dengan demikian, siswa akan lebih memperhatikan karena materi yang disampaikan akan diujikan pada saat *tournament*.

b) Tim

Tim yang telah dibentuk oleh guru biasanya berjumlah empat sampai enam orang. Masing-masing anggota tim harus memastikan bahwa seluruh anggota tim benar-benar belajar dan siap untuk bisa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru dalam *tournament*. Pada saat belajar dengan tim, diharapkan terjadi interaksi antar anggota tim sehingga saling bertukar pendapat, pengetahuan, dan mengoreksi kesalahan satu sama lain.

c) *Game*

Pada komponen ini game akan berisi soal-soal latihan sesuai dengan materi yang sudah disampaikan pada saat presentasi di kelas. Game ini bertujuan untuk menguji pengetahuan siswa.

d) *Tournament*

Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Pada tahap ini masing-masing kelompok akan mengajukan perwakilan secara bergantian untuk bertanding di meja *tournament*. Nantinya point yang didapat perwakilan akan menjadi skor tambahan bagi kelompoknya. Biasanya perwakilan kelompok yang bertanding dipilih berdasarkan kemampuan akademik yang sama.

e) Rekognisi tim

Pada akhir *tournament*, skor yang diperoleh masing-masing tim akan di total untuk mengetahui tim yang mendapat skor tertinggi. Tim dengan skor tertinggi akan mendapat reward dari guru.

Dari uraian tersebut, dapat diketahui terdapat lima tahapan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu presentasi di kelas, tim, *game*, *tournament*, dan rekognisi tim. Pada penelitian ini, tahap *games* dan *tournament* akan digabung. Jadi setelah siswa mendiskusikan materi yang diberikan guru, mereka akan mengerjakan soal-soal latihan pada saat *games-tournament*.

3) Kelebihan dan Kelemahan Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Setiap model pembelajaran mempunyai kelebihan dan kelemahan masing-masing. Untuk itu, guru dituntut untuk bisa memilih model pembelajaran yang tepat dengan menyesuaikan kebutuhan dan kondisi siswa. Berikut pemaparan kelebihan dan kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Suarjana (2000: 10):

- a) Kelebihan dari Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)
- (1) Lebih meningkatkan penercurahan waktu untuk tugas.
 - (2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
 - (3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.

- (4)Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.
- (5)Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
- (6)Motivasi belajar lebih tinggi.
- (7)Hasil belajar lebih baik.
- (8)Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.
- b) Kelemahan dari Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)
 - (1)Bagi guru

Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademik. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali, teliti dalam menentukan pembagian kelompok. Dan waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.
 - (2)Bagi siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa yang lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

Meskipun terdapat kelemahan dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT), namun kelemahan tersebut dapat diatasi dengan perencanaan yang baik sehingga implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat berjalan dengan lancar.

Pendapat lain dikemukakan oleh Slavin (2010) secara implisit sebagai berikut:

- a) Kelebihan dari tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

(1) Para siswa dalam kelas yang menggunakan tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka.

(2) Meningkatkan persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh bukan dari keberuntungan melainkan dari kinerja.

(3) *Teams Games Tournament* (TGT) meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka.

(4) *Teams Games Tournament* (TGT) meningkatkan kekooperatifan terhadap siswa lain (kerja sama verbal dan nonverbal, kompetisi yang lebih sedikit).

(5) Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak.

(6) *Teams Games Tournament* (TGT) meningkatkan kehadiran siswa di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skor atau perlakuan tim.

b) Kelemahan dari tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

(1) Bagi guru

Terkadang waktu yang dihabiskan oleh siswa untuk diskusi melebihi waktu yang telah ditetapkan. Selain itu, guru sulit mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan beragam dari segi akademik. Kelemahan ini

akan dapat diatasi jika guru bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok.

(2) Bagi siswa

Masih adanya siswa yang memiliki kemampuan lebih tetapi sulit untuk memberikan penjelasan kepada siswa lain. Untuk mengatasi kelemahan ini, guru hendaknya membimbing siswa yang mempunyai kemampuan akademik lebih agar dapat memberikan penjelasan kepada siswa lain.

Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) membutuhkan suatu perencanaan yang matang. Guru harus mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pelaksanaannya agar tidak terjadi hambatan. Guru juga dituntut untuk bisa mengatur waktu agar pelaksanaan Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini dapat berjalan secara efektif dan efisien. Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki kelebihan dan kelemahan. Akan tetapi, kelemahan yang terdapat pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat diatasi apabila guru melakukan perencanaan secara matang sebelum implementasi model.

B. Penelitian yang relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yeny Efriana (2010) yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI KU II SMK Muhammadiyah 5 Kapanjen pada Mata Diklat Produktif Akuntansi”. Hasil penelitian ini adalah penerapan Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar siswa kelas XI KU II SMK Muhammadiyah 5 Kapanjen pada Mata Diklat Produktif Akuntansi. Hal itu ditunjukkan dengan rata-rata skor untuk keseluruhan aspek Motivasi siswa pada siklus I mencapai 79% dan dinyatakan dalam taraf keberhasilan baik. Pada siklus II motivasi belajar mengalami peningkatan sebesar 11,38%, hal ini ditunjukkan dengan perolehan skor rata-rata keseluruhan aspek motivasi sebesar 90,38% dengan taraf keberhasilan sangat baik. Analisis hasil belajar siswa menunjukkan pada siklus I jumlah siswa kelas XI KU II yang dinyatakan tuntas belajar sebesar 68% dan 38% dinyatakan belum tuntas belajar. Pada siklus II tingkat ketuntasan belajar siswa kelas XI KU II meningkat sebesar 20% menjadi 88%. Penelitian yang relevan memiliki kesamaan dengan penelitian ini yaitu digunakannya Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) serta bertujuan untuk meningkatkan motivasi. Sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian yang relevan bertujuan meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar sedangkan penelitian yang

akan dilaksanakan peneliti hanya bertujuan meningkatkan motivasi belajar saja. Selain itu terdapat perbedaan lain yaitu pada subjek dan tempat penelitian.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nurharyanti (2013) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu Media Jigsaw Puzzle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Muhammadiyah Kretek Bantul Tahun Ajaran 2012/2013” Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu Media *Jigsaw Puzzle* dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Muhammadiyah Kretek Bantul Tahun Ajaran 2012/2013 yang dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase skor motivasi belajar akuntansi sebesar 18,93% dari siklus I sebesar 65,63% menjadi 81,1% pada siklus II. digunakannya Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) serta bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar. Perbedaan dalam penelitian ini terletak pada subjek penelitian, tempat penelitian, dan alat bantu yang digunakan dalam penelitian. Penelitian ini tidak menggunakan alat bantu, sedangkan penelitian yang relevan menggunakan alat bantu Media Jigsaw Puzzle.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Estri Delfiana Diswara (2015) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams*

Games Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Studi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Mengidentifikasi Kebutuhan Manusia Dan Macam-Macam Barang Di Kelas X AP SMK Bina Warga Bandung Tahun Ajaran 2015-2016” Hasil penelitian ini adalah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Studi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Mengidentifikasi Kebutuhan Manusia Dan Macam-Macam Barang Di Kelas X AP SMK Bina Warga Bandung Tahun Ajaran 2015-2016. Hal itu dibuktikan dengan motivasi siswa kelas X AP 1 memperoleh rata-rata nilai 115,5 dan kelas X AP 2 memperoleh rata-rata nilai 120,5. Dari rata-rata nilai kedua kelas tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa tidak berbeda secara signifikan. Setelah penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) yang diterapkan di kelas X AP 2 (eksperimen) memiliki rata-rata nilai 128,3 sedangkan kelas X AP 1 (*control*) yang menggunakan pembelajaran konvensional memiliki rata-rata nilai 120. Dari rata-rata kedua kelas tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis di kelas eksperimen lebih tinggi daripada di kelas control. Persamaan penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah digunakannya Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Selain itu, penelitian yang relevan dan penelitian ini sama-sama bertujuan

meningkatkan motivasi belajar siswa. Sedangkan perbedaannya terdapat pada subjek penelitian, tempat penelitian dan mata pelajaran.

C. Kerangka berfikir

SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten mengalami beberapa masalah dalam proses belajar mengajar. Salah satu permasalahan terjadi adalah rendahnya Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian.

Sebenarnya Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian dapat didorong dengan memanfaatkan unsur-unsur yang ada di sekitar lingkungan belajar. Model pembelajaran merupakan unsur yang dapat dimanfaatkan untuk mendorong Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian apabila pilihannya tepat dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Namun, kegiatan belajar mengajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten selalu menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada guru. Siswa mengerjakan soal yang terdapat dalam buku paket setelah guru menjelaskan materi. Pada saat mengerjakan soal, siswa membutuhkan diskusi dengan temannya. Hal ini ditunjukkan dengan adanya siswa yang bertanya kepada temannya apabila merasa kesulitan. Namun hal tersebut membuat kelas menjadi tidak kondusif karena guru tidak memberikan fasilitas untuk berdiskusi. Untuk itu, kegiatan belajar mengajar yang berpusat kepada guru, jika dilakukan secara terus menerus akan menyebabkan siswa merasa jenuh sehingga tidak ada motivasi untuk

belajar. Agar kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, perlu adanya pemilihan model pembelajaran yang tepat sehingga akan membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

Setelah diketahui adanya permasalahan dalam proses belajar mengajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian, penggunaan model pembelajaran kooperatif diharapkan mampu membantu meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian. Pembelajaran kooperatif mempunyai konsep belajar kelompok sehingga dapat memfasilitasi siswa untuk berdiskusi dalam memecahkan masalah, siswa dapat bertukar pengalaman sesuai dengan kemampuan masing-masing serta siswa dapat membantu temannya yang mengalami kesulitan.

Salah satu Model Pembelajaran kooperatif adalah Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang menempatkan siswa kedalam kelompok-kelompok yang terdiri dari 5-6 siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mempunyai lima komponen yaitu:

- a) Presentasi di kelas

Pada saat presentasi di kelas, guru menyampaikan materi kepada siswa. Materi yang disampaikan sebaiknya hanya berupa garis

besarnya saja agar menimbulkan rasa ingin tahu siswa sehingga siswa ingin mengetahui materi dengan belajar.

b) Tim

Tim terdiri dari lima atau enam siswa yang dibentuk secara heterogen berdasarkan kemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Tim dibentuk agar siswa dapat bertukar pikiran dan pengalamannya masing-masing. Selain itu, siswa yang memiliki kemampuan tinggi dapat memotivasi siswa lain yang memiliki kemampuan sedang atau rendah untuk belajar lebih giat.

c) *Games dan Tournament*

Pada penelitian ini, komponen *Games* dan *Tournament* digabung menjadi *Games-Tournament* yang merupakan permainan akademik yang diharapkan mampu menarik perhatian siswa sehingga motivasi belajar siswa akan meningkat. Pada tahap ini masing-masing kelompok akan mengajukan perwakilan untuk mewakili kelompoknya bertanding dengan perwakilan kelompok lain yang memiliki kemampuan sama. Terdapat dua ronde pada tahap ini, ronde pertama perwakilan mengerjakan soal yang sama. Ronde kedua, siswa menjawab pertanyaan dari guru secara berebut. *Point* yang didapat perwakilan, akan diberikan kepada kelompoknya. Dalam pelaksanaan *games-tournament*, terdapat kompetisi pada masing-masing kelompok sehingga siswa akan termotivasi untuk

belajar agar dapat menjawab soal dan memperoleh skor untuk kelompoknya.

d) Rekognisi tim

Kelompok yang memenangkan *games-tournament* dengan kriteria skor tertinggi akan diberi penghargaan oleh guru berupa hadiah. Pemberian penghargaan berupa hadiah merupakan salah satu indikator motivasi belajar. Sehingga dengan pemberian hadiah untuk pemenang *games-tournament* diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) akan diterapkan pada Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian. Diharapkan dengan implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini, Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian dapat meningkat. Karena dalam pembelajaran Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT), siswa belajar secara kelompok sehingga dapat saling membantu apabila mengalami kesulitan, siswa bersaing dengan kelompok lain untuk memperoleh skor tertinggi sehingga Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian dapat meningkat.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berfikir di atas, maka dapat diajukan hipotesis yaitu:

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017.

BAB III

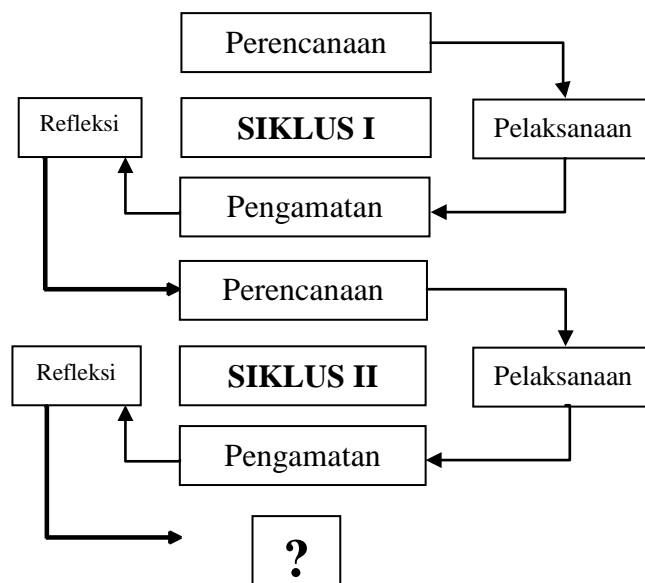
METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan melalui implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada Tahun Ajaran 2016/2017 merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Kunandar (2011: 45) mengemukakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas dengan fokus penelitian pada siswa atau proses belajar mengajar.

Suharsimi Arikunto (2016: 42) mengembangkan model penelitian tindakan kelas sebagai berikut:



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten pada kelas X Keuangan tahun ajaran 2016/2017. Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret-April tahun 2017. SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten beralamat di Jalan Perkutut No. 6, Tlogo, Prambanan, Klaten, Jawa Tengah.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten yang berjumlah 21 orang, sedangkan objek dalam penelitian ini adalah Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian melalui implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

D. Definisi Operasional

1. Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian

Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian adalah daya dorong yang timbul dari dalam diri siswa untuk menumbuhkan gairah dan semangat untuk belajar proses pembuatan jurnal pada akhir periode untuk menyesuaikan saldo-saldo perkiraan (akun) agar menunjukkan keadaan sebenarnya sebelum penyusunan laporan keuangan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian yang diukur dalam penelitian ini adalah tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, memiliki minat terhadap pelajaran, cepat bosan

pada tugas-tugas rutin, dapat mempertahankan pendapatnya, senang memecahkan masalah soal-soal, adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, adanya lingkungan belajar yang kondusif, adanya perubahan energi dalam pribadi, dan timbulnya perasaan *affective arousal*.

Cara yang digunakan untuk mengukur Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian adalah dengan menggunakan observasi dan angket atau kuesioner. Observasi dilakukan oleh 3 obsever yang mengamati Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian selama penelitian berlangsung. Observasi dilakukan 2 kali yaitu siklus I dan siklus II. Angket dibagikan kepada siswa sebanyak 2 kali. Angket pertama dibagikan setelah implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Siklus I dan angket kedua akan dibagikan setelah Siklus II.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa ke dalam kelompok-kelompok yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan berbeda. Siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota kelompok lain untuk

memperoleh tambahan skor tim mereka. Diharapkan masing-masing anggota kelompok bertukar pengetahuan berdasarkan pengalaman yang berbeda.

Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini, setiap siswa ditempatkan dalam satu tim yang mempunyai tingkat kemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT), anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama dengan anggota-anggota kelompoknya. Setelah itu, mereka diuji secara individual melalui *game* akademik. Nilai yang mereka peroleh dari *game* akademik ini akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing.

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mempunyai lima komponen yaitu:

a) Presentasi di kelas

Materi yang disampaikan dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dipresentasikan di depan kelas yang merupakan pembelajaran langsung seperti yang sering dilakukan. Pembelajaran bisa juga dilakukan dengan diskusi yang dipimpin oleh guru.

b) Tim

Tim terdiri dari lima atau enam siswa yang dibentuk secara heterogen berdasarkan kemampuan rendah, sedang, dan tinggi.

c) *Game*

Game akan dilakukan dengan menggunakan kartu soal. Kartu soal menyediakan soal-soal latihan sesuai dengan materi yang telah disampaikan guru sebelumnya.

d) *Tournament*

Tournament adalah struktur dimana *game* berlangsung. Pada tahap ini masing-masing kelompok akan mengajukan perwakilan untuk mewakili kelompoknya bertanding dengan perwakilan kelompok lain yang memiliki kemampuan yang sama untuk memperoleh *point*.

e) Rekognisi tim

Kelompok yang memenangkan *games-tournament* dengan kriteria skor tertinggi akan diberi penghargaan oleh guru berupa hadiah.

E. Teknik pengumpulan data

1. Observasi

Observasi adalah suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu (Zainal Arifin, 2013: 153). Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk melakukan pengamatan terhadap Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian dan implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games*

Tournament (TGT). Peneliti menggunakan jenis observasi partisipatif. Observasi partisipatif yaitu peneliti terlibat langsung dalam semua tahapan penelitian. Observasi dibantu oleh 3 orang observer dengan melakukan pengamatan yang dicatat pada lembar observasi.

2. Angket atau kuesioner

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner atau angket. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2015:199). Kuesioner ini digunakan untuk mengukur Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian.

3. Dokumentasi

Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah catatan lapangan untuk mencatat kejadian selama pembelajaran dengan Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa data siswa, nilai siswa dan foto saat pembelajaran berlangsung.

4. Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk mencatat semua kegiatan yang terjadi pada saat implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) selama siklus I dan Siklus II.

F. Instrumen Penelitian

1. Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan alat yang berfungsi untuk mengamati Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian. Observasi dilakukan oleh 3 observer yang melakukan pengamatan selama pembelajaran di kelas dengan berpedoman pada pedoman observasi yang telah disusun oleh peneliti. Berikut merupakan kisi-kisi pedoman observasi Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian pada tabel 1:

Tabel 1. Kisi-kisi Lembar Observasi Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian

No	Indikator	No Butir
1	Tekun menghadapi tugas	1, 2
2	Ulet menghadapi kesulitan	3, 4
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	5, 6, 7
4	Lebih senang bekerja mandiri	8
5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	9, 10
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	11
Jumlah		11

Lembar observasi penelitian ini menggunakan *rating scale*. Menurut Sugiyono (2013: 141) *rating scale* merupakan skala pengukuran yang fleksibel, tidak terbatas untuk pengukuran sikap saja tetapi untuk mengukur persepsi responden terhadap fenomena lainnya. Yang terpenting bagi penyusun instrumen dengan *rating scale* adalah harus dapat mengartikan setiap angka yang diberikan pada alternatif jawaban pada setiap item instrumen. Berikut pedoman penilaian lembar observasi dengan empat alternatif penilaian pada tabel 2:

Tabel 2. Pedoman Penilaian dalam Lembar Observasi

Kategori	Pedoman Penilaian
Motivasi Sangat Tinggi	4
Motivasi Tinggi	3
Motivasi Sedang	2
Motivasi Rendah	1

Berikut ini adalah kriteria pemberian skor masing-masing indikator yang diamati:

1. Siswa segera mengerjakan tugas kelompok yang diberikan oleh guru.

Skor 4	Siswa segera mengerjakan tugas kelompok yang diberikan oleh guru hingga selesai
Skor 3	Siswa segera mengerjakan tugas kelompok yang diberikan oleh guru namun tidak selesai
Skor 2	Siswa tidak segera mengerjakan tugas kelompok yang diberikan oleh guru
Skor 1	Siswa sama sekali tidak mengerjakan tugas kelompok yang diberikan oleh guru.

2. Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.

Skor 4	Siswa mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru sebesar 100%
Skor 3	Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru sebesar 51% -99%
Skor 2	Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru kurang dari 50%
Skor 1	Siswa tidak mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.

3. Siswa tidak menyerah dalam menyelesaikan soal yang sukar.

Skor 4	Siswa mendiskusikan tugas yang sulit dengan siswa lain sampai menemukan jawaban.
Skor 3	Siswa mendiskusikan soal yang sulit dengan siswa yang lain namun tidak sampai menemukan jawaban / putus asa.
Skor 2	Siswa hanya mengerjakan soal yang mudah.
Skor 1	Siswa tidak mengerjakan soal.

4. Siswa berusaha memecahkan soal.

Skor 4	Siswa membaca buku, bertanya kepada teman, dan bertanya kepada guru untuk memecahkan soal.
Skor 3	Siswa membaca buku dan bertanya kepada teman atau membaca buku dan bertanya kepada guru atau bertanya kepada teman dan guru untuk memecahkan soal.
Skor 2	Siswa membaca buku atau bertanya kepada teman atau bertanya kepada guru untuk memecahkan soal.
Skor 1	Siswa tidak berusaha mencari pemecahan soal apabila mengalami kesulitan.

5. Siswa menyiapkan perlengkapan belajar.

Skor 4	Siswa menyiapkan perlengkapan belajar sebelum guru masuk ke dalam kelas.
Skor 3	Siswa menyiapkan perlengkapan sebelum guru memberi perintah tetapi setelah guru berada didalam kelas.
Skor 2	Siswa menyiapkan perlengkapan setelah guru memberi perintah.
Skor 1	Siswa tidak menyiapkan perlengkapan belajar

6. Siswa membaca dan mencari sumber belajar sendiri

Skor 4	Siswa membaca dan mencari sumber belajar sendiri.
Skor 3	Siswa membaca materi yang diberikan oleh guru tetapi tidak mencapai sumber belajar sendiri.
Skor 2	Siswa mencari sumber belajar sendiri tetapi tidak membacanya.
Skor 1	Siswa tidak membaca dan mencari sumber belajar sendiri.

7. Siswa membaca *hand-out* materi pembelajaran.

Skor 4	Siswa segera membaca <i>hand-out</i> setelah menerimanya dari guru.
Skor 3	Siswa membaca <i>hand-out</i> setelah guru memberikan perintah.
Skor 2	Siswa membaca <i>hand-out</i> setelah diskusi dimulai.
Skor 1	Siswa tidak membaca <i>hand-out</i> .

8. Siswa mengerjakan soal secara mandiri tanpa bertanya jawaban siswa lain saat melakukan *games-tournament*.

Skor 4	Siswa mengerjakan soal secara mandiri tanpa menanyakan jawaban siswa lain saat melakukan <i>games-tournament</i>
Skor 3	Siswa mengerjakan soal dari guru saat <i>games tournament</i> namun bertanya kepada teman sebanyak satu kali.
Skor 2	Siswa mengerjakan soal saat <i>games tournament</i> namun bertanya kepada siswa lain lebih dari satu kali.
Skor 1	Siswa tidak berusaha mengerjakan soal saat <i>games tournament</i> .

9. Siswa mengikuti sesi penyampaian materi, sesi diskusi dan sesi *games-tournament*.

Skor 4	Siswa mengikuti sesi penyampaian materi, sesi diskusi dan sesi <i>games-tournament</i> .
Skor 3	Siswa mengikuti sesi penyampaian materi dan sesi diskusi atau sesi penyampaian materi dan sesi <i>games-tournament</i> atau sesi diskusi dan sesi <i>games-tournament</i> .
Skor 2	Siswa mengikuti sesi penyampaian materi atau sesi diskusi atau sesi <i>games-tournament</i> .
Skor 1	Siswa tidak mengikuti sesi penyampaian materi, sesi diskusi dan sesi <i>games-tournament</i> .

10. Siswa bersemangat mengikuti pembelajaran dengan metode baru yang diterapkan pada saat presentasi, belajar tim, dan *games-tournament*.

Skor 4	Siswa bersemangat mengikuti sesi penyampaian materi, sesi diskusi dan sesi <i>games-tournament</i> .
Skor 3	Siswa bersemangat mengikuti sesi penyampaian materi dan sesi diskusi atau sesi penyampaian materi dan sesi <i>games-tournament</i> atau sesi diskusi dan sesi <i>games-tournament</i> .
Skor 2	Siswa bersemangat mengikuti sesi penyampaian materi atau sesi diskusi atau sesi <i>games-tournament</i> .
Skor 1	Siswa tidak bersemangat mengikuti sesi presentasi, sesi diskusi dan sesi <i>games-tournament</i> .

11. Siswa mengungkapkan pendapat ketika berdiskusi.

Skor 4	Siswa dapat mengungkapkan pendapat dengan benar dan yakin.
Skor 3	Siswa dapat mengungkapkan pendapat dengan benar tetapi ragu-ragu dalam menyampaikan.
Skor 2	Siswa dapat mengungkapkan pendapat tetapi pendapatnya salah.
Skor 1	Siswa tidak dapat mengungkapkan pendapat.

2. Angket atau Kuesioner

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah instrumen *non-test* berupa angket atau kuesioner. Kuesioner Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian melibatkan siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten yang berjumlah 21 siswa. Pada penelitian ini, angket digunakan untuk mengukur Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian. Angket dibagikan kepada siswa sebanyak 2 kali yaitu setelah siklus I, dan setelah siklus II. Kisi-kisi angket Motivasi Belajar siswa yang digunakan seperti pada Tabel 3:

Tabel 3. Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian

No	Indikator	No. Butir	Jumlah
1	Tekun menghadapi tugas	1, 2*, 3	3
2	Ulet menghadapi kesulitan	4*, 5, 6, 7	4
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	8, 9	2
4	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	10*, 11, 12	3
5	Dapat mempertahankan pendapatnya	13, 14*	2
6	Senang memecahkan masalah soal-soal	15, 16	2
7	Adanya hasrat dan keinginan berhasil.	17, 18	2
8	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.	19, 20, 21	3
9	Adanya harapan dan cita-cita masa depan.	22, 23*	2
10	Adanya penghargaan dalam belajar.	24, 25, 26, 27, 28	5
11	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.	29, 30	2
12	Adanya lingkungan belajar yang kondusif.	31, 32	2
13	Adanya perubahan energi dalam pribadi.	33	1
14	Timbulnya perasaan <i>affective arousal</i>	34	1
Jumlah			34

*pertanyaan negatif

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh oleh hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga dapat mudah dipahami oleh diri sendiri maupun

orang lain (Sugiyono, 2011: 335). Untuk mengetahui peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian melalui implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT), dilakukan penilaian berdasarkan observasi dan angket.

1. Menghitung skor Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian dari lembar observasi

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kuantitatif dengan persentase. Berikut adalah langkah-langkah dalam analisis data observasi Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian:

- a. Menentukan kriteria pemberian skor terhadap masing-masing indikator pada setiap aspek Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian yang diamati.
- b. Menghitung dan menjumlahkan skor Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian pada setiap indikator.
- c. Menghitung persentase skor Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian pada setiap indikator yang diamati dengan rumus:

$$\frac{\text{Skor total setiap indikator}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

- d. Menghitung persentase skor Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian pada setiap aspek yang diamati dengan rumus:

$$\frac{\text{Skor total setiap aspek}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

- e. Menghitung persentase skor rata-rata Motivasi Belajar Kompetensi

Membukukan Jurnal Penyesuaian yang diamati dengan rumus:

$$\frac{\text{Skor total motivasi belajar siswa}}{\text{Jumlah indikator}} \times 100\%$$

2. Menghitung skor Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian dari kuesioner atau angket

Dari hasil pengumpulan data melalui instrumen berupa kuesioner atau angket, selanjutnya data dianalisis untuk mendapatkan penilaian dari peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian.

- a. Menentukan kriteria pemberian skor terhadap masing-masing indikator pada setiap aspek yang diamati. Angket Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian ini menggunakan *Skala Likert* menurut Sukardi (2013: 146) dengan kriteria penilaian pada Tabel. 4:

Tabel 4. Kriteria penilaian skala likert angket Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian

Pertanyaan positif		Pertanyaan Negatif	
Alternatif jawaban	Skor	Alternatif jawaban	Skor
Sangat setuju (SS)/ Selalu (SL)	4	Sangat setuju (SS)/ Selalu (SL)	1
Setuju (S)/ Sering (S)	3	Setuju (S)/ Sering (S)	2
Tidak Setuju (TS)/ Jarang (JR)	2	Tidak Setuju (TS)/ Jarang (JR)	3
Sangat Tidak Setuju (STS)/ Tidak Pernah (TP)	1	Sangat Tidak Setuju (STS)/ Tidak Pernah (TP)	4

- b. Menjumlah skor untuk masing-masing aspek motivasi yang diamati.

- c. Menghitung skor motivasi pada setiap aspek yang diamati dengan rumus:

$$\% = \frac{\text{Skor Hasil Motivasi Siswa}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

- d. Menyajikan data dalam bentuk tabel atau grafis sehingga data mudah dipahami.
- e. Menarik kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan setelah data disajikan dalam bentuk pernyataan. Penarikan kesimpulan ini bertujuan untuk menjawab masalah yang diajukan diawal penelitian.

Peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian terjadi ketika skor motivasi akhir lebih besar dari skor motivasi awal. Apabila hal itu terjadi, maka Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berperan dalam meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian.

H. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah dalam penelitian ini menurut Suharsimi Arikunto (2016: 42) ada empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Berikut adalah prosedur penelitian yang dilakukan:

1. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti menyiapkan berbagai hal yang dibutuhkan dalam pelaksanaan penelitian, yaitu:

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Akuntansi dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikonsultasikan dengan guru akuntansi SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten.
- 2) Membuat alokasi waktu pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk masing-masing tahapan.
- 3) Membuat kuesioner dan lembar observasi motivasi belajar yang akan digunakan sebagai instrumen pengukuran motivasi belajar siswa.
- 4) Membuat soal-soal dan kunci jawaban yang akan digunakan di dalam *games tournament*.
- 5) Menyiapkan materi yang akan diajarkan dalam proses belajar mengajar, yaitu Jurnal Penyesuaian.
- 6) Membentuk kelompok belajar siswa secara heterogen berdasarkan tingkat kemampuan sebanyak 4 kelompok, dimana terdapat 3 kelompok yang beranggotakan 5 siswa dan 1 kelompok yang beranggotakan 6 siswa.
- 7) Mempersiapkan *reward* yang akan diberikan kepada kelompok yang mendapat skor total tertinggi.

8) Mengkonsultasikan kepada guru akuntansi SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten mengenai semua persiapan yang telah dilakukan.

b. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, yang dilakukan adalah melaksanakan semua persiapan yang telah dilakukan. Pada tahap ini dilaksanakan implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Hal-hal yang dilakukan dalam tahap ini adalah:

1) Mengajar

Pada tahap ini, guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa, dan presensi siswa. Guru juga melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Setelah itu, guru menyampaikan tata cara pelaksanaan pembelajaran dengan implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Guru juga menyampaikan aturan permainan yang akan dilaksanakan.

2) Belajar tim

Pada tahap persiapan, siswa telah dibagi menjadi 5 kelompok. Pembagian kelompok berdasarkan tingkat kemampuan siswa yang dibentuk sebelum implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Terdapat 4 kelompok yang beranggotakan 4 siswa dan 1 kelompok yang

beranggotakan 5 siswa. Setiap kelompok akan diberi materi yang selanjutnya didiskusikan dengan anggota kelompoknya. Apabila siswa kurang paham dengan materi yang didiskusikan, maka siswa diperbolehkan untuk bertanya kepada guru.

3) *Games-tournament*

4) Dalam tahap *games-tournament* ini, setelah masing-masing kelompok mendiskusikan materi, masing-masing kelompok akan mengajukan satu perwakilan secara bergantian yang akan mewakili kelompoknya melakukan *games-tournament*. Masing-masing kelompok akan diberi nama yaitu merah muda, merah tua, hijau, kuning, dan biru. Nantinya, setiap perwakilan kelompok dengan kemampuan yang sama akan maju untuk melaksanakan *games-tournament* akan diberi bendera sesuai dengan warna kelompoknya. Pada pelaksanaannya, akan diadakan dua ronde. Ronde pertama semua perwakilan diberi soal yang sama dan diberi waktu mengerjakan selama 2 menit. Bagi perwakilan yang dapat mengerjakan dengan benar akan diberi skor 3 untuk kelompoknya. Siswa yang tidak bisa menjawab dengan benar tidak akan mendapat pengurangan skor. Ronde kedua, Guru akan memberikan pertanyaan rebutan dan memberikan waktu 30 detik bagi perwakilan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Perwakilan yang mengetahui jawaban segera mengangkat bendera. Apabila perwakilan tersebut dapat menjawab pertanyaan dengan benar

maka perwakilan tersebut mendapat skor 3 untuk kelompoknya. Sebaliknya, apabila perwakilan tersebut tidak bisa menjawab pertanyaan maka pertanyaan akan dilempar sebanyak satu kali kepada perwakilan lain yang mengangkat bendera paling cepat. Perwakilan yang tidak bisa menjawab soal dengan benar tidak akan mendapat pengurangan skor.

5) Penghargaan kelompok

Diakhir *games-tournament* masing-masing skor yang didapat perwakilan kelompok dijumlah untuk mengetahui kelompok yang memiliki skor tertinggi. Kelompok yang memiliki skor tertinggi akan diberi *reward* yang sudah disiapkan pada tahap perencanaan.

c. Pengamatan

Pengamatan dilaksanakan pada saat pembelajaran dengan implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berlangsung. Pengamatan dilakukan dengan mengamati berbagai aspek dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, suasana kelas, pengelolaan kelas yang dilakukan oleh guru, berapa siswa yang hadir, serta kendala-kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan implementasi model pembelajaran.

d. Refleksi

Pada tahap ini dilakukan evaluasi mengenai pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan berdasarkan pengamatan dan wawancara kepada guru. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan

kekurangan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Pengamatan dilakukan selama siklus I berlangsung. Pengamatan dilakukan pada semua komponen yaitu presentasi dikelas, tim, *games-tournament*, dan rekognisi tim. Hasil dari refleksi ini digunakan untuk memperbaiki kegiatan yang akan dilaksanakan pada siklus II.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus II secara garis besar sama dengan tahap perencanaan pada siklus I. Perbedaannya tahap perencanaan yang dilaksanakan pada siklus II ini mengacu pada refleksi yang telah dilakukan pada siklus I sehingga terjadi perbaikan untuk memperlancar implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus II.

b. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan siklus II dilakukan sama dengan pelaksanaan pada siklus I dengan memperbaiki kekurangan dan hambatan yang terjadi pada pelaksanaan siklus I.

c. Pengamatan

Tahap pengamatan yang dilakukan sama dengan tahap pengamatan siklus I. Pengamatan dilaksanakan selama proses pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berlangsung.

d. Refleksi

Pada tahap ini dilakukan evaluasi mengenai keseluruhan implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Tahap ini digunakan untuk mengetahui peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian dari siklus I ke siklus II.

J. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah apabila terjadi peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017 melalui implementasi Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) baik secara individu maupun kelas. Peningkatan motivasi belajar dihitung berdasarkan indikator-indikator motivasi belajar. Peningkatan dihitung dengan mempersentasekan skor Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian. Tindakan ini dinyatakan berhasil sekurang-kurangnya diperoleh persentase Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian yaitu 75%. Standar tersebut sesuai dengan standar yang ditetapkan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten yang mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan harus diselenggarakan untuk dapat memotivasi peserta didik. Untuk itu, setiap

satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran. Berdasarkan peraturan tersebut, dapat dikatakan bahwa standar pada masing-masing sekolah berbeda sesuai dengan kebijakan yang mereka tetapkan. Standar tersebut diperkuat oleh pendapat Mulyasa (2006: 131) yang mengatakan bahwa dilihat dari segi proses pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) siswa terlibat secara aktif baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Kondisi Umum SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten

SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten didirikan pada tanggal 4 Juli 1997 dan berada di dalam naungan Yayasan Muhammadiyah. SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten beralamat di Jalan Perkutut No 6, Tlogo, Prambanan, Klaten.

Mulai tahun 2001, SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten berubah status menjadi diakui. SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten memiliki 4 (empat) program keahlian yaitu Akuntansi, Administrasi Perkantoran, Teknik Komputer Jaringan, dan Farmasi. SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten memiliki tenaga pengajar sebanyak 24 orang guru, 6 tenaga administrasi, 2 orang penjaga malam, 2 orang tenaga kebersihan, 9 karyawan, dan memiliki siswa sebanyak 275 siswa yang ditampung dalam 12 kelas. Kelas X, XI, dan XII yang masing-masing terdiri dari 4 kelas.

SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten memiliki visi dan misi sebagai berikut:

1. Visi:

Terwujudnya siswa yang cerdas, trampil, mandiri, unggul dan islami.

2. Misi:

- a) Membentuk pribadi yang berakhlak mulia

- b) Menghasilkan tenaga kerja yang kreatif dan inovatif sesuai perkembangan IPTEK
- c) Menghasilkan lulusan yang mampu bersaing di pasar kerja era global
- d) Menghasilkan alumni yang tangguh dan profesional
- e) Menjadikan siswa yang berguna bagi agama, bangsa dan negara

2. Kondisi fisik SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten

SMK Muhammadiyah 1 Prambanan klaten memiliki berbagai sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran antara lain sarana yang ada yaitu:

a) Ruang kelas

Ruang kelas di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten sudah cukup bagus. Terdapat LCD proyektor pada masing-masing kelas sehingga mendukung guru dalam variasi pembelajaran. Namun masih ada beberapa kelas yang tidak dilengkapi dengan gordien, sehingga ketika pembelajaran berlangsung seringkali siswa tidak fokus karena memperhatikan orang yang lalu lalang.

b) Ruang guru

Ruang guru yang ada disana tidak terlalu luas, akan tetapi masing-masing guru memiliki meja mereka sendiri. Jarak antar meja guru sangat dekat. Ruang guru di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan bersih dan rapi.

c) Ruang kepala sekolah

Ruang kepala sekolah tergolong kecil, karena ruangan ini berada didalam ruangan waka kurikulum dan tenaga administrasi.

d) Ruang tamu

Di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten mempunyai suatu ruangan yang cukup luas yang digunakan sebagai ruang tamu. Ruangan ini berfungsi untuk tempat ketika ada tamu datang ke sekolah. Menurut saya dengan adanya ruangan ini sangat efektif mengingat ukurannya yang cukup luas dan nyaman.

e) Ruang tata usaha dan UKS

Ruang tata usaha berada diantara ruang kepala sekolah dan ruang koperasi siswa. Didalam ruang tata usaha ini juga terdapat UKS. UKS disana cukup kecil. Selain itu, ruang tata usaha juga digunakan sebagai tempat makan untuk guru dan karyawan.

f) Perpustakaan

Perpustakaan yang ada di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan cukup bagus. Disana banyak terdapat buku pelajaran yang dibutuhkan oleh siswa. Selain itu terdapat juga bacaan lain seperti novel. Siswa bisa meminjam buku dengan mengisi daftar hadir terlebih dahulu lalu mengisi daftar buku yang dipinjam. Akan tetapi sistem perpustakaan masih belum bagus, hal ini dikarenakan penjaga perpustakaan hanya satu yaitu guru bahasa indonesia yang merupakan penanggungjawab

perpustakaan, sehingga banyak buku yang hilang karena tidak adanya kontrol yang baik.

g) Laboratorium farmasi

Laboratorium farmasi digunakan untuk praktik siswa jurusan farmasi. Disana terdapat perlengkapan farmasi sehingga mendukung siswa dalam pembelajaran. Terdapat berbagai macam obat serta alat untuk kegiatan praktik.

h) Laboratorium komputer

Laboratorium komputer berada di lantai 3. Terdapat beberapa komputer tetapi masih kurang memenuhi semua siswa sehingga setiap pelajaran satu komputer digunakan untuk 2 siswa.

i) Kamar mandi/WC

Kamar mandi/WC di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten cukup banyak dan bersih.

j) Ruang BK

Ruang BK terdapat paling depan dekat dengan gerbang. Ruang ini cukup sempit namun nyaman untuk digunakan guru. Ruang ini efektif digunakan untuk konsultasi karena jauh dari keramaian siswa maupun guru.

k) Ruang aula

Ruang aula di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan sangat luas. Ruangan ini berada di lantai 2. Namun ruangan ini juga menjadi tempat untuk melaksanakan ibadah karena belum terdapat Mushola.

l) Koperasi siswa

Koperasi siswa menyediakan berbagai macam makanan, alat tulis, serta jasa *fotocopy*. Harganya terjangkau sehingga siswa bisa menggunakan fasilitas ini dengan leluasa.

m) Kantin

Kantin di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten cukup lengkap. Meskipun hanya ada 2 warung tetapi warung tersebut menjajakan makanan yang berbeda sehingga makanan disana bervariasi dan terjangkau. Disana terdapat tempat duduk dan meja yang disediakan untuk makan.

n) Tempat parkir

Tempat parkir lumayan luas. Tempat parkir ini berada disamping sekolah. Setiap pagi terdapat petugas yang merapikan motor ataupun sepeda sehingga selalu rapi.

o) Ruang IPM

Ruang IPM disana tidak digunakan. Kondisinya sangat kotor karena tidak pernah digunakan. IPM selalu melaksanakan rapat di aula.

p) Lapangan basket.

Lapangan basket di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan sangat baik kondisinya. Mengingat siswa disana banyak yang menyukai olahraga basket, lapangan basket selalu digunakan.

Sedangkan prasarana yang ada meliputi instalasi air, jaringan listrik, jaringan *hotspot/WiFi*, jaringan telepon, dan akses jalan. Di sekolah ini

dilaksanakan beberapa kegiatan ekstrakurikuler, antara lain: Hizbul Wathan (HW), tapak suci, basket, renang, dan paduan suara.

3. Kondisi umum pendukung motivasi belajar di SMK Muhammadiyah

1 Prambanan Klaten

Dalam rangka menumbuhkan motivasi belajar siswa SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten, sekolah mengadakan kegiatan seperti mendatangkan motivator dari pihak luar sekolah pada saat MOS/Fortasi. Kegiatan ini dilaksanakan sebagai langkah awal untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. Tujuan dari kegiatan ini antara lain untuk membuat siswa yakin dengan jurusan yang diambil sehingga motivasi siswa untuk belajar dapat meningkat. Kegiatan lain yang dilaksanakan sekolah sebagai upaya menumbuhkan motivasi belajar siswa yaitu studi banding. Untuk jurusan akuntansi, studi banding dilaksanakan di universitas yang mempunyai jurusan dan laboratorium akuntansi. Biasanya tujuan kegiatan studi banding SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten adalah Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS). Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menambah wawasan siswa mengenai kegiatan praktek akuntansi yang tidak bisa difasilitasi oleh sekolah misalnya praktek menggunakan mesin *cashier*. Dengan adanya kegiatan tersebut, diharapkan mampu menumbuhkan dan meningkatkan motivasi siswa sehingga siswa lebih giat belajar. Selain kegiatan yang telah di paparkan, sekolah juga mengadakan kegiatan yang dikhususkan untuk menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa yang

dilaksanakan oleh masing-masing guru wali kelas. Kegiatan ini dilaksanakan setiap awal semester pada pertemuan pertama. Pada pertemuan pertama, kegiatan pembelajaran diisi dengan menyampaikan silabus, tujuan pembelajaran, dan pentingnya materi yang akan dipelajari. Guru dianjurkan untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dengan berbagai cara. Misalnya dengan menceritakan kisah sukses kakak kelas yang berhasil mendapat beasiswa prestasi dan memutar video yang berisikan motivasi.

4. Kondisi Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten

Program keahlian akuntansi di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten terdiri dari 3 kelas yaitu kelas X, XI, dan XII. Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017 merupakan salah satu dari tiga kelas program keahlian akuntansi. Kelas ini terdiri dari 21 siswa yang semuanya perempuan. Ruang kelas X Keuangan terletak di gedung timur lantai 2. Ruang kelas cukup luas dan dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang memadai. Terdapat 1 *white board*, 1 LCD proyektor, spidol, penghapus, kalender, dan data administrasi kelas. Ruang kelas yang luas sangat memungkinkan untuk pembentukan kelompok belajar pada saat pelaksanaan tindakan.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Observasi Awal

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan observasi mengenai kondisi dan lingkungan pembelajaran kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten. Observasi dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilaksanakan pada tanggal 10 dan 17 Oktober 2016. Dari hasil observasi, diketahui terdapat permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian kelas X keuangan yaitu motivasi belajar rendah.

Permasalahan ditunjukkan dari adanya 16 siswa dari 21 siswa (76,19%) menunda-nunda tugas yang diberikan oleh guru. Hal tersebut terlihat dari siswa tidak segera mengerjakan tugas yang diberikan guru. Siswa mulai mengerjakan tugas setelah guru memberi perintah untuk mengerjakan sebanyak 3 kali. Berdasarkan wawancara dengan siswa, terdapat indikator motivasi belajar yang lain berupa kegiatan pembelajaran tidak menarik yang dikarenakan guru menggunakan model pembelajaran yang sama secara terus-menerus. Selain itu, kurangnya penghargaan yang diberikan pada saat belajar membuat antusias siswa rendah dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga membuat lingkungan belajar pada saat itu kurang kondusif. Padahal, berdasarkan standar yang ditetapkan oleh SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten bahwa guru dikatakan berhasil apabila dapat memotivasi sebanyak 75% dari total siswa, maka dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran di kelas X Keuangan belum berhasil. Hal ini dikarenakan jumlah siswa yang

memiliki motivasi belajar yang terlihat dari indikator-indikator motivasi belajar dalam kegiatan pembelajaran belum mencapai 75%.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu tindakan untuk meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017. Cara yang dipilih oleh peneliti adalah memperbaiki model pembelajaran yang digunakan yaitu dengan mengimplementasikan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian diharapkan dapat meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017.

2. Laporan Siklus I

Pembelajaran akuntansi khususnya pada Kompetensi Dasar Membukukan Jurnal Penyesuaian dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siklus I dilaksanakan pada hari Jumat, 31 Maret 2017 pada pukul 10.10 WIB sampai dengan pukul 11.30 WIB. Guru yang mengajar pada penelitian ini adalah Nurhayati, S.Pd. selaku guru mata pelajaran akuntansi di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten. Materi yang diajarkan pada siklus I yaitu mengenai pembuatan jurnal penyesuaian pada perlengkapan yang dipakai, beban yang masih harus dibayar,

pendapatan yang masih harus diterima, penyusutan aktiva tetap, beban dibayar dimuka, pendapatan diterima dimuka, piutang tak tertagih, dan persediaan barang dagang. Adapun hasil implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I sebagai berikut:

a. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti menyiapkan berbagai hal yang dibutuhkan dalam pelaksanaan penelitian. Peneliti melakukan diskusi awal dengan guru mata pelajaran akuntansi untuk menyampaikan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Perencanaan yang dilakukan meliputi:

- 1) Peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun berdasarkan silabus yang didapatkan dari guru mata pelajaran akuntansi sebagai pedoman dalam pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Peneliti mengkonsultasikan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan guru mata pelajaran akuntansi. Hasilnya, tidak ada koreksi mengenai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat oleh peneliti. Langkah-langkah dalam membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran adalah:

- a) Menyusun identitas sekolah, standar kompetensi yaitu Menyusun Laporan Keuangan, kompetensi dasar yaitu Membukukan Jurnal Penyesuaian, indikator, dan tujuan pembelajaran berdasarkan

silabus yang di dapat dari guru mata pelajaran. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* diharapkan mampu meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

- b) Menyusun materi ajar sesuai silabus dengan Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian. Materi yang dipaparkan berupa pengertian jurnal penyesuaian, tahap pengakuan pendapatan dan beban, serta data yang perlu disesuaikan. Materi disusun dari beberapa referensi buku yaitu buku Toto Sucipto, Moelyani, dan Sumardi yang berjudul Akuntansi Siklus, buku karangan Dwi Harti yang berjudul Akuntansi IB, serta sumber lainnya seperti internet. Materi tersebut akan disampaikan oleh guru pada saat presentasi dikelas. Namun guru hanya menjelaskan secara garis besarnya saja, selanjutnya siswa belajar bersama tim nya mengenai pembuatan jurnal penyesuaian untuk data yang perlu disesuaikan. Setelah siswa selesai belajar dengan tim nya, siswa melakukan *games-tournament* yang mencakup soal-soal latihan baik soal teori maupun soal praktik yang disusun berdasarkan materi ajar. Dengan hal tersebut, diharapkan siswa lebih paham dengan materi jurnal penyesuaian yang diajarkan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

c) Menyusun model pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan rincian pelaksanaannya sebagai berikut:

(1) Presentasi dikelas

Langkah pertama yaitu guru mempresentasikan materi ajar di depan kelas.

(2) Belajar tim

Langkah kedua yaitu siswa mendiskusikan materi dan belajar bersama dengan teman satu tim.

(3) *Games-tournament*

Langkah ketiga yaitu *games-tournament*. Pada tahap ini siswa melaksanakan *games-tournament* secara individu untuk mewakili tim nya di meja *tournament*. Siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar dari guru akan memperoleh skor sebagai tambahan skor untuk kelompoknya. Adapun langkah-langkah *games-tournament* adalah sebagai berikut:

(a) Guru membacakan perwakilan dari masing-masing tim untuk maju ke depan dan menempati kursi *tournament* yang telah disediakan.

(b) Kartu soal dan lembar jawaban telah disiapkan diatas meja.

- (c) Guru membacakan aturan *tournament* yaitu *tournament* terdiri dari 2 ronde. Ronde 1, siswa mengerjakan soal yang sama yang terdapat pada kartu soal diatas meja *tournament* dengan waktu 2 menit. Perwakilan siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapatkan skor 5 untuk kelompoknya. Ronde 2, guru akan memberikan 2 soal yang akan dijawab siswa secara berebut. Siswa yang sudah mengetahui jawaban segera mengangkat bendera. Siswa yang paling cepat mengangkat bendera akan diberi kesempatan untuk menjawab soal. Apabila soal dijawab dengan benar maka mendapatkan skor 3, dan apabila soal dijawab salah maka soal akan dilempar kepada perwakilan kelompok lain.
- (d) *Tournament* dimulai, guru memberikan waktu 2 menit untuk mengerjakan soal pada ronde 1.
- (e) Guru membacakan soal pada ronde 2, dan mencatat skor yang didapat perwakilan tim pada kolom skor yang sudah dibentuk pada papan tulis.
- (f) Selanjutnya guru membacakan kelompok *tournament* ke-2 dan melaksanakan *tournament* seperti aturan yang telah ditetapkan.
- (g) *Tournament* dilaksanakan sebanyak 5 kali.

(h) Setelah *tournament* selesai, guru menghitung total skor yang didapat pada masing-masing kelompok. Kelompok yang mendapatkan skor tertinggi adalah pemenang dalam *tournament*.

(4) Rekognisi tim

Langkah terakhir pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu pemberian hadiah kepada tim yang memperoleh skor tertinggi. Hal ini diharapkan dapat memotivasi siswa yang menang maupun kalah untuk lebih giat belajar.

- d) Menyusun kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian dibagi menjadi 2 kali pertemuan. Pada setiap pertemuan terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan penutup. Pada kegiatan awal, guru membuka pembelajaran dengan salam dan memimpin berdoa. Guru juga melakukan apersepsi. Selain itu guru menyampaikan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan serta membagi peserta didik ke dalam kelompok-kelompok dan membagikan *handout* materi pembelajaran. Alokasi untuk kegiatan awal adalah 10 menit. Selanjutnya yaitu kegiatan inti, kegiatan ini merupakan kegiatan pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pada awal pembelajaran guru

mempresentasikan materi di depan kelas. Setelah itu siswa diberikan tugas untuk membaca dan mencermati *handout* materi jurnal penyesuaian bersama tim nya. Selanjutnya guru melaksanakan *games tournament*. Kegiatan inti dilaksanakan selama 70 menit. Kegiatan terakhir yang dilaksanakan yaitu kegiatan penutup. Pada kegiatan ini guru memberikan hadiah kepada tim yang mendapatkan skor tertinggi (rekognisi tim) serta menyimpulkan materi yang telah disampaikan. Kegiatan terakhir yaitu penutup dilaksanakan selama 10 menit.

- e) Menyusun alat dan media belajar dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu meja dan kursi untuk *tournament*, papan tulis, spidol, bendera sebagai identitas kelompok berdasarkan warna, kartu soal, dan *handout* materi.
- f) Menyusun teknik penilaian yang terdiri dari penilaian pengetahuan keterampilan dan sikap. Pengetahuan dan keterampilan siswa dinilai melalui komponen Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu belajar tim dan *games-tournament*. Komponen belajar tim dapat digunakan untuk menilai keterampilan siswa dalam memecahkan soal dan mempelajari materi bersama timnya. Sedangkan komponen *games-tournament* dapat digunakan untuk menilai pengetahuan siswa dikarenakan pada komponen ini siswa akan menjawab soal-soal mengenai

materi jurnal penyesuaian yang telah disampaikan oleh guru melalui presentasi kelas maupun yang telah dipelajari siswa bersama timnya. Sedangkan sikap dinilai menggunakan observasi yang dilakukan selama implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang terdiri dari beberapa komponen yaitu presentasi dikelas, belajar tim, *games-tournament*, dan rekognisi tim.

- 2) Menyusun lembar observasi untuk menilai peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian. Peneliti terlebih dahulu membuat pedoman observasi berdasarkan indikator motivasi belajar. Observasi dilaksanakan pada saat penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang meliputi beberapa komponen yaitu pada saat presentasi kelas, belajar tim, *games-tournament*, dan rekognisi tim. Jadi pengamatan/observasi dilaksanakan pada semua komponen.
- 3) Membuat kuesioner Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian. Kuesioner disusun berdasarkan indikator motivasi belajar. Kuesioner digunakan untuk menilai peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian dengan pelaksanaan implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pada kuesioner terdapat pernyataan yang menyatakan siswa lebih tertarik dengan model pembelajaran yang baru dalam hal ini penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams*

Games Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran yang baru diterapkan dikarenakan sebelumnya guru menggunakan model konvensional yaitu ceramah, siswa senang mengerjakan soal yang bervariasi dan dalam hal ini komponen *games-tournament* menyediakan soal yang bervariasi untuk dikerjakan siswa. Sehingga kuesioner yang dibuat mengacu pada peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian melalui implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

- 4) Mempersiapkan lembar catatan lapangan untuk mencatat seluruh kegiatan selama proses pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Catatan lapangan berisi keterangan siklus ke berapa, hari tanggal dan waktu pelaksanaan, materi yang diajarkan, jumlah siswa yang hadir serta seluruh aktivitas yang terjadi selama proses pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dimulai dari guru membuka pembelajaran, guru menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang terdiri dari presentasi dikelas, belajar tim, *games-tournament*, rekognisi tim, sampai dengan guru menutup pembelajaran.
- 5) Membuat soal-soal yang mencakup semua materi jurnal penyesuaian dan kunci jawaban yang akan digunakan dalam pelaksanaan *games-tournament*.

- 6) Menyiapkan *handout* materi untuk siswa yang berisi tentang materi kompetensi membukukan jurnal penyesuaian. *Handout* materi digunakan sebagai referensi siswa ketika siswa melaksanakan komponen Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu belajar tim. Diharapkan dengan adanya *handout* materi, siswa lebih mudah dalam memahami materi sehingga dapat saling membantu antara teman dalam satu tim.
- 7) Membentuk kelompok belajar siswa secara heterogen berdasarkan tingkat kemampuan yang didapat dari data ranking siswa kelas X Keuangan. Siswa akan dibagi menjadi 4 kelompok, dimana terdapat 3 kelompok yang beranggotakan 5 siswa dan 1 kelompok yang beranggotakan 6 siswa. Nama kelompok disesuaikan dengan warna bendera yang akan digunakan siswa ketika melaksanakan *tournament*. Warna bendera menjadi identitas dari masing-masing kelompok. Nama-nama kelompok tersebut yaitu merah, kuning, biru, dan hijau. Daftar anggota kelompok dapat dilihat pada tabel 5:

Tabel 5. Daftar nama tim

Nama tim	Nama anggota
Tim Merah	Dwi lestari, fery sulistiyani, dewi ratih, novika siskawati, ayuning tyas.
Tim Kuning	Ayu nur, Erma wati, Riska Yuliana, Nuri Arisanti, Febriani.
Tim Biru	Dita rahayu, Apriliana, Banati, Yulia Eka, Putri wahyuni.
Tim Hijau	Wiwini ariyani, Sundari utami, Nilam Puspitasari, Nunuk Ida, Arindha, Munawaroh.

8) Membuat daftar tim *tournament*. *Tournament* akan dilaksanakan sebanyak 5x. *Tournament* dilaksanakan oleh perwakilan dari masing-masing kelompok yang memiliki kemampuan yang sama. Nantinya perwakilan dari masing-masing tim akan bertanding melawan perwakilan dari tim lain yang memiliki kemampuan sama untuk merebutkan skor bagi timnya. Daftar nama tim *tournament* dapat dilihat pada tabel 6:

Tabel 6. Daftar nama tim *tournament*

Tournament	Nama perwakilan
I	Dwi Lestari, Ayu Nur, Dita Rahayu, Wiwin Ariyani
II	Fery sulistiyani, Erma wati, Apriliana, Sundari Utami
III	Dewi ratih, Riska Yuliana, Banati Khairani, Nilam Puspitasari
IV	Novika siskawati, Nuri arisanti, Yulia Eka, Nunuk ida
V	Ayuning Tyas, Febriana, Putri wahyuni, Aridha pusparini, Munawaroh

9) Mempersiapkan *reward* yang akan diberikan kepada kelompok yang mendapat skor tertinggi. Pada proses pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT), terdapat komponen *games-tournament* dimana setiap tim mengirim satu perwakilan yang akan bertanding di meja *tournament* dengan perwakilan tim lain yang mempunyai kemampuan sama. Jika perwakilan dapat menjawab soal dengan benar, maka tim nya akan mendapat tambahan skor. Di akhir *tournament*, akan diadakan perhitungan skor total. Bagi kelompok yang memperoleh skor tertinggi

maka akan menjadi pemenang dan mendapat *reward* dari guru. *Reward* yang diberikan adalah snack.

- 10) Menyiapkan mahkota yang bertuliskan nama siswa untuk mempermudah observer dalam mengamati Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian dengan implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
- 11) Menyiapkan perlengkapan *tournament* yang meliputi 10 kartu soal, 5 buah bendera untuk identitas masing-masing tim yaitu berwarna merah, kuning, hijau, dan biru, spidol, dan kertas HVS untuk mengerjakan soal ronde 1 pada saat melaksanakan *tournament*.
- 12) Mengkonsultasikan kepada guru mata pelajaran akuntansi SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten mengenai semua persiapan yang telah dilakukan.

b. Pelaksanaan

Pembelajaran Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian dengan implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 31 Maret 2017. Kegiatan pembelajaran berlangsung selama satu kali pertemuan dalam waktu 2 jam pelajaran atau 2 x 45 menit. Pembelajaran dilaksanakan oleh guru mata pelajaran akuntansi yaitu Nurhayati, S.Pd. yang dibantu oleh peneliti. Kegiatan pembelajaran dimulai pada pukul 10.10 WIB dan berakhir pada pukul 11.40 WIB dengan materi pembuatan

jurnal penyesuaian pada perlengkapan yang dipakai, beban yang masih harus dibayar, pendapatan yang masih harus diterima, penyusutan aktiva tetap, beban dibayar dimuka, pendapatan diterima dimuka, piutang tak tertagih, dan persediaan barang dagang. Pada tahap ini, dilakukan semua persiapan yang telah dilakukan yaitu guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Tahap pelaksanaan yang dilakukan di kelas disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat. Adapun hal-hal yang dilakukan dalam tahap ini meliputi:

1) Pendahuluan

Pada tahap pendahuluan, guru membuka pembelajaran dengan memberi salam kepada siswa, memimpin berdoa serta dilanjutkan dengan presensi kehadiran siswa dan diketahui bahwa siswa yang hadir sebanyak 21 yang artinya semua hadir. Sebelum memulai pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) guru terlebih dahulu melakukan apersepsi dengan menjelaskan tujuan pembelajaran. Selain itu, guru juga menjelaskan skenario Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai berikut:

- a) Guru melaksanakan tahap presentasi yaitu menjelaskan materi jurnal penyesuaian di depan kelas.

- b) Guru memerintahkan siswa untuk belajar dan mendiskusikan materi jurnal penyesuaian dengan tim nya. Tahap ini dilakukan juga sebagai persiapan dalam pelaksanaan *tournament*.
- c) Setelah berdiskusi dan belajar dengan tim nya, siswa melaksanakan *games-tournament* secara bergantian dengan mewakili kelompoknya di meja *tournament*. Siswa melaksanakan *tournament* secara individual. Pada saat guru menyampaikan bahwa *tournament* dilaksanakan secara individual, banyak siswa yang mengeluh karena mereka ingin melaksanakan *tournament* secara berkelompok.
- d) Tahap yang terakhir yaitu rekognisi tim. Guru menghitung total skor masing-masing tim. Tim yang memperoleh skor tertinggi akan diberi penghargaan berupa hadiah oleh guru.

2) Kegiatan inti

Pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dilaksanakan dalam empat tahap sebagai berikut:

a) Presentasi (Mengajar)

Tahap pertama pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah presentasi kelas. Sebelum guru menyampaikan materi di depan kelas, guru membagikan *handout* materi kompetensi membukukan jurnal penyesuaian kepada siswa. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok yang dibentuk secara heterogen berdasarkan tingkat

kemampuan. Guru melaksanakan presentasi di dalam kelas kurang lebih 25 menit. Pada saat menyampaikan materi, guru memberikan pertanyaan mengenai pengertian jurnal penyesuaian yang ditujukan kepada seluruh kelas. Namun tidak ada siswa yang menjawab. Setelah guru mengulang pertanyaan sebanyak 3 kali, ada beberapa siswa yang menjawab. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab dengan mengangkat tangan. Febriana mengangkat tangan dan menjawab pertanyaan dari guru dengan membaca *handout* materi dari guru. Guru memberikan apresiasi kepada Febriana karena telah menjawab pertanyaan dari guru. Guru melanjutkan menyampaikan materi dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Namun tidak ada siswa yang bertanya. Guru memberikan pertanyaan mengenai akun-akun apa saja yang perlu disesuaikan kepada seluruh siswa. Dwi Lestari mengangkat tangan dan menjawab pertanyaan dari guru tanpa membaca *handout* materi. Guru memberikan apresiasi kepada Dwi Lestari. Namun, pada pelaksanaan presentasi, guru hanya menerangkan di depan kelas tanpa menuliskan cara membuat jurnal penyesuaian ataupun perhitungannya pada papan tulis. Sehingga siswa mulai bosan yang terlihat dari siswa tidak memperhatikan guru. Pada pukul 10.41, guru selesai menyampaikan materi.

b) Belajar tim

Pada tahap ini, guru memberi perintah kepada siswa untuk belajar dengan kelompoknya mengenai materi yang telah disampaikan guru pada saat presentasi. Masing-masing siswa berdiskusi dengan anggota kelompoknya apabila terdapat materi yang belum dimengerti. Siswa bisa bertanya kepada guru atau teman dari kelompoknya. Siswa yang memiliki tingkat kemampuan tinggi diharapkan mampu membantu anggota timnya yang belum mengerti mengenai materi yang telah disampaikan. Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian mulai tampak saat kegiatan belajar tim ini.

Pada tahap belajar tim, kerjasama antar anggota kelompok mulai terlihat. Mereka saling membantu anggota kelompok yang belum mengerti dan belum paham mengenai materi jurnal penyesuaian. Meskipun demikian, masih ada siswa yang kurang aktif dalam berdiskusi. Pada saat belajar tim, guru beserta peneliti menyiapkan meja dan kartu soal untuk turnamen.

c) *Games-tournament*

Setelah waktu belajar tim habis, guru membacakan pembagian kelompok turnamen. Turnamen dilaksanakan sebanyak 5 kali. Meja turnamen berada didepan kelas, hal ini dilakukan dengan harapan siswa lain memperhatikan temannya yang sedang maju turnamen.

Pada pukul 10.59 turnamen dimulai. *Tournament* dilaksanakan sebanyak 5x. Turnamen terdiri dari 2 ronde yaitu ronde pertama menjawab soal yang tersedia di meja *tournament* dengan waktu 2 menit. Ronde kedua menjawab pertanyaan dari guru dengan sistem rebutan, siswa yang sudah mengetahui jawaban segera mengangkat bendera sesuai dengan warna kelompoknya. Pada turnamen pertama, tim merah diwakili oleh Dwi Lestari, tim kuning diwakili oleh Ayu Nur, tim biru diwakili oleh Dita Rahayu, dan tim hijau diwakili oleh Wiwin Ariyani. Ronde 1 selesai dengan tidak ada pemenang dikarenakan jawaban dari semua tim salah. Guru menyampaikan jawaban yang benar. Pada pukul 11.05 dimulai ronde 2 yang terdiri dari 2 pertanyaan. Pertanyaan pertama berhasil dijawab oleh perwakilan dari tim kuning sehingga mendapatkan skor 3. Pertanyaan kedua dijawab dengan benar oleh perwakilan tim merah sehingga tim merah mendapatkan skor 3. Pada pukul 11.10 dimulai turnamen 2. Tim merah diwakili oleh Fery Sulistiyani, tim kuning diwakili oleh Erma Wati, tim biru diwakili oleh Apriliana, dan tim hijau diwakili oleh Sundari. Ronde 1 selesai dengan tidak ada pemenang dikarenakan tidak ada yang menjawab dengan benar. Guru menyampaikan jawaban yang benar. Ronde kedua pertanyaan pertama dijawab salah oleh perwakilan tim biru dan dijawab benar oleh perwakilan tim kuning sehingga tim kuning

mendapatkan skor 3. Pertanyaan kedua dijawab dengan benar oleh perwakilan tim biru sehingga tim biru mendapatkan skor 3. Pada pukul 11.16 dilaksanakan turnamen ke-3. Tim merah diwakili oleh Dewi Ratih, tim kuning diwakili oleh Riska Yuliana, tim biru diwakili oleh Banati, dan tim hijau diwakili oleh Nilam. Ronde 1 tidak ada pemenang. Guru tidak menyampaikan jawaban yang benar. Ronde 2 pertanyaan pertama dijawab benar oleh tim merah sehingga tim merah mendapatkan skor 3. Pertanyaan kedua semua perwakilan mengangkat bendera dan mencoba menjawab satu per satu, akan tetapi tidak ada jawaban yang benar sehingga tidak ada tim yang mendapat tambahan skor. Guru tidak menyampaikan jawaban yang benar. Pada pukul 11.20 dilaksanakan turnamen ke-4, tim merah diwakili oleh Novika Siskawati, tim kuning diwakili oleh Nuri Arisanti, tim biru diwakili oleh Yulia Eka, dan tim hijau diwakili oleh Nunuk Ida. Ronde 1 tidak ada yang menjawab dengan benar. Guru menyampaikan jawaban yang benar. Ronde 2 pertanyaan pertama dijawab benar oleh perwakilan tim biru sehingga tim biru mendapatkan skor 3. Pertanyaan kedua dijawab salah oleh semua perwakilan tim. Pukul 11.27 dilaksanakan turnamen ke-5, tim merah diwakili oleh Ayuning Tyas, tim kuning diwakili oleh Febriana, tim biru diwakili oleh Putri Wahyuni, dan tim hijau diwakili oleh Aridha dan Munawaroh. Tim hijau diwakili oleh

dua orang dikarenakan jumlah dari tim hijau paling banyak yaitu 6 siswa sehingga pada *tournament* terakhir kelompok hijau diwakili oleh dua siswa. Ronde 1 tidak ada yang menjawab dengan benar. Guru tidak menyampaikan jawaban yang benar. Sedangkan pada ronde ke-2, pertanyaan pertama dijawab benar oleh perwakilan tim biru. Pertanyaan kedua dijawab benar oleh perwakilan tim kuning. Tim biru dan tim kuning masing-masing mendapat tambahan skor 3.

Guru melakukan perhitungan skor setelah 5 sesi turnamen selesai. Tim kuning dan tim biru mendapatkan skor yang sama yaitu 9 point. Guru mengadakan turnamen tambahan untuk tim kuning dan tim biru. Pada pukul 11.33 WIB, turnamen tambahan dimulai. Tim biru diwakili oleh Dita Rahayu dan tim kuning diwakili oleh Ayu Nur. Guru memberikan pertanyaan kepada perwakilan tim biru dan tim kuning. Perwakilan tim biru dan tim kuning sama-sama mengangkat bendera, akan tetapi tim biru lebih cepat sehingga guru memberikan kesempatan kepada perwakilan tim biru untuk menjawab pertanyaan. Pukul 11.34 perwakilan tim biru menjawab pertanyaan dengan benar sehingga turnamen dimenangkan oleh tim biru dengan total skor 12.

Secara umum, skor hasil pelaksanaan turnamen pembelajaran kompetensi membukukan jurnal penyesuaian pada siklus 1 terlihat pada tabel 7:

Tabel 7. Data skor hasil tournament siklus I

Tournament ke-	Ronde	Tim Merah	Tim Kuning	Tim Biru	Tim Hijau
I	1	0	0	0	0
	2	3	3	0	0
II	1	0	0	0	0
	2	0	3	3	0
III	1	0	0	0	0
	2	3	0	0	0
IV	1	0	0	0	0
	2	0	0	3	0
V	1	0	0	0	0
	2	0	3	3	0
Tambahan		0	0	3	-
Total Skor		6	9	12	0

d) Rekognisi tim (Penghargaan kelompok)

Rekognisi tim diberikan kepada tim yang memiliki poin paling banyak. Pada siklus I, pemenang turnamen adalah tim biru yang mendapatkan skor tertinggi yaitu 12.

3) Penutup

Guru bersama-sama dengan seluruh siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari. Kemudian guru memanggil perwakilan dari tim biru untuk menerima hadiah yang telah disiapkan. Selain itu, guru memberikan informasi kepada siswa untuk mempelajari materi selanjutnya. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan memberi salam kepada para siswa.

c. Pengamatan

Penelitian ini berfokus pada pengamatan peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian dengan Model

Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pengamatan dilakukan pada saat proses pembelajaran Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Peneliti dibantu oleh 3 orang observer. Peneliti menggunakan lembar observasi dan angket yang telah disusun sebelumnya. Selain itu, peneliti juga menggunakan catatan lapangan untuk mencatat semua kegiatan pembelajaran dan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian serta hambatan-hambatan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan mengenai hambatan pada siklus I akan digunakan sebagai acuan perbaikan pada penelitian siklus selanjutnya agar penelitian berjalan dengan lancar.

d. Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten pada Siklus I

Berikut disajikan data hasil pengamatan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian dengan implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siklus I.

1) Hasil dari lembar observasi

Berdasarkan hasil perhitungan (Lampiran 10 Halaman 223) data hasil pengamatan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian dari lembar observasi dapat dilihat pada tabel 8:

Tabel 8. Skor Indikator Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian siklus I

No	Indikator	Aspek yang diamati	Presentase
1	Tekun menghadapi tugas	Siswa segera mengerjakan tugas kelompok yang diberikan oleh guru	75%
		Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru	59,5%
2	Ulet menghadapi kesulitan	Siswa tidak menyerah dalam menyelesaikan soal yang sukar	58,3%
		Siswa berusaha memecahkan soal	53,6%
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	Siswa menyiapkan perlengkapan belajar	73,8%
		Siswa membaca dan mencari sumber belajar sendiri	64,29%
		Siswa membaca handout materi pembelajaran	69%
4	Lebih senang bekerja mandiri	Siswa mengerjakan soal secara mandiri tanpa bertanya jawaban siswa lain saat melakukan turnamen	76,19%
5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	Siswa mengikuti sesi penyampaian materi, sesi diskusi dan sesi games-tournament	71,4%
		Siswa bersemangat mengikuti pembelajaran dengan metode baru yang diterapkan pada saat presentasi, belajar tim, dan <i>games-tournament</i> .	63,1%
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	Siswa mengungkapkan pendapat ketika berdiskusi	45,2%
Skor Rata-rata Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian			64,50%

Sumber: data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 8, dapat diketahui bahwa terdapat 2 aspek yang mencapai indikator keberhasilan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian yaitu aspek siswa segera mengerjakan tugas kelompok yang diberikan oleh guru (75%) dan

aspek siswa mengerjakan soal secara mandiri tanpa bertanya jawaban siswa lain saat melakukan turnamen (76%). Sedangkan aspek lain belum mencapai indikator keberhasilan yaitu 75%. Aspek tersebut yaitu siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru (59,5%), siswa tidak menyerah dalam menyelesaikan soal yang sukar (58,3%), siswa berusaha memecahkan soal (53,6%), siswa menyiapkan perlengkapan belajar (73,8%), siswa membaca dan mencari sumber belajar sendiri (64,9%), siswa membaca *handout* materi pembelajaran (69%), siswa mengikuti sesi penyampaian materi, sesi diskusi dan sesi *games-tournament* (71,4%), siswa bosan belajar dengan pembelajaran konvensional dan bersemangat belajar dengan model yang baru (63,1%), siswa mengungkapkan pendapat ketika berdiskusi (45,2%).

Berdasarkan hasil penelitian Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian siklus I menunjukkan bahwa indikator pencapaian minimal Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian 75% belum tercapai. Pencapaian siklus I sebesar 64,50%. Berdasarkan hasil perhitungan (Lampiran 11 Halaman 225) terlihat skor Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian secara individual yaitu:

Tabel 9. Skor Motivasi Belajar Jurnal Penyesuaian Siklus I Per Individu

Skor Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian	Jumlah Siswa	Persentase
$\geq 75\%$	6	28,57%
$< 75\%$	15	71,42%

Berdasarkan tabel 9, dapat diketahui bahwa Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian per individu belum optimal. Hal ini dikarenakan siswa yang memperoleh skor Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian minimal 75% hanya 6 siswa (28,57%) dari 21 siswa. Pada siklus II, guru diharapkan lebih memotivasi siswa agar Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian meningkat.

2) Hasil dari angket

Selain pengamatan langsung menggunakan lembar observasi, peneliti juga menggunakan angket untuk mengukur Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian dengan implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Hal ini dilakukan karena tidak semua indikator motivasi belajar dapat diamati, sehingga angket digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa sesuai dengan penilaian diri sendiri. Berdasarkan hasil perhitungan (Lampiran 13 Halaman 230) data hasil pengamatan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian dari angket dapat dilihat pada tabel 10:

Tabel 10. Skor Indikator Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian siklus I

No	Indikator	Persentase
1	Tekun menghadapi tugas	73,81%
2	Ulet menghadapi kesulitan	78,27%
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	82,74%
4	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	80,16%
5	Dapat mempertahankan pendapatnya	75,00%
6	Senang memecahkan masalah soal-soal	65,48%
7	Adanya hasrat dan keinginan berhasil.	89,88%
8	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.	84,13%
9	Adanya harapan dan cita-cita masa depan.	80,36%
10	Adanya penghargaan dalam belajar.	91,43%
11	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.	80,95%
12	Adanya lingkungan belajar yang kondusif.	84,52%
13	Adanya perubahan energi dalam pribadi.	88,10%
14	Timbulnya perasaan <i>affective arousal</i>	82,14%
Persentase Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian		81,55%

Sumber: data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 10, dapat diperoleh data Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian yang meliputi 73,81% siswa tekun menghadapi tugas, 78,27% siswa ulet menghadapi kesulitan, 82,74% siswa memiliki minat terhadap pelajaran, 80,16% siswa cepat bosan pada tugas-tugas rutin, 75,00% siswa dapat mempertahankan pendapatnya, 65,48% siswa senang memecahkan masalah soal-soal, 89,88% siswa memiliki hasrat dan keinginan berhasil, 84,13% siswa memiliki dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 80,36% siswa memiliki harapan dan cita-cita masa depan,

91,43% adanya penghargaan dalam belajar, 80,95% adanya kegiatan yang menarik, 84,52% adanya lingkungan belajar yang kondusif, 88,10% adanya perubahan energy dalam pribadi, dan 82,14% timbul perasaan *affective arousal*.

Berdasarkan hasil penelitian Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian siklus I menunjukkan bahwa indikator pencapaian minimal Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian 75% sudah tercapai, yakni pencapaian siklus I sebesar 81,55%.

e. Refleksi

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah evaluasi terhadap hasil tindakan yang telah dilaksanakan berdasarkan lembar observasi, angket, dan catatan lapangan. Tahap refleksi dilakukan dengan diskusi antara guru, peneliti dan obsever. Secara umum, kegiatan pembelajaran sudah berjalan dengan baik sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Namun, pada siklus I terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaannya, yaitu:

- 1) Saat presentasi, guru hanya menerangkan didepan kelas tanpa menuliskan cara membuat jurnal penyesuaian ataupun perhitungannya pada papan tulis. Padahal, pembuatan jurnal penyesuaian dan perhitungannya akan lebih jelas dan mudah dipahami apabila ditulis tidak hanya diucapkan. Akibatnya siswa mulai bosan yang terlihat dari siswa tidak memperhatikan guru

- 2) Siswa mengeluh ketika mengetahui turnamen dilaksanakan secara individual.
- 3) Tidak ada perwakilan siswa yang mampu menjawab soal turnamen pada ronde I, hal ini dikarenakan waktu yang diberikan hanya 2 menit. Banyak siswa yang belum selesai mengerjakan soal sampai batas waktu habis.
- 4) Pada saat tournament, terkadang guru tidak menyampaikan jawaban yang benar dari soal yang tidak mampu dijawab oleh siswa.
- 5) Observer yang mengamati 2 kelompok mengalami hambatan dikarenakan siswa yang diamati terlalu banyak sehingga observer tidak fokus.

Hasil refleksi ini kemudian digunakan untuk memperbaiki kegiatan pada siklus II. Berikut ini adalah upaya perbaikan siklus I untuk diterapkan di siklus II:

- 1) Peneliti mendiskusikan bersama guru mengenai cara penyampaian materi kepada siswa agar pada siklus II penyampaian materi mengenai pembuatan jurnal dan perhitungannya bisa menggunakan papan tulis. Diharapkan dengan cara tersebut, siswa akan lebih paham dan tetap memperhatikan guru hingga sesi presentasi selesai.
- 2) Peneliti mendiskusikan permasalahan dengan guru. Sebagai upaya perbaikan untuk siklus II, guru harus lebih menekankan pentingnya kegiatan diskusi. Diskusi pada saat belajar tim merupakan persiapan siswa sebelum maju *tournament*. Oleh sebab itu, guru mengingatkan

siswa untuk saling membantu anggota tim masing-masing agar semua anggota tim paham dengan materi sehingga pada saat mewakili kelompok untuk *tournament*, siswa percaya diri dengan kemampuannya.

- 3) Ronde 1 pada *tournament* dihilangkan dan diganti dengan pengerjaan soal secara berkelompok. Setelah guru selesai melaksanakan presentasi, siswa akan diberi soal kelompok yang nantinya nilai dari jawaban soal akan menjadi skor kelompok untuk ronde 1.
- 4) Peneliti mengingatkan guru untuk selalu menyampaikan jawaban yang benar dari soal yang tidak bisa dijawab oleh siswa. Untuk soal yang mampu dijawab dengan benar, guru tetap akan menyampaikan ulang jawabannya. Hal ini dilakukan sebagai bentuk penguatan dan penekanan pada jawaban yang benar.
- 5) Peneliti menambah jumlah observer dari 3 orang menjadi 4 orang sehingga satu observer mengamati satu tim.

3. Laporan Siklus II

Pembelajaran akuntansi khususnya pada Kompetensi Dasar Membukukan Jurnal Penyesuaian dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siklus II dilaksanakan pada hari Sabtu, 01 April 2017 pada pukul 07.10 WIB sampai dengan pukul 08.39 WIB. Guru yang mengajar pada penelitian ini adalah Nurhayati, S.Pd. selaku guru mata pelajaran akuntansi di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten. Materi yang diajarkan pada siklus II yaitu mengenai penyesuaian untuk penyusutan

aktiva tetap, koreksi kesalahan pencatatan, rekonsiliasi bank, PPN Masukan dan Keluaran, dan Pph pasal 25. Adapun hasil implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus II sebagai berikut:

a. Perencanaan

Secara teknis pelaksanaan siklus II sama dengan siklus I dengan memperhatikan hasil refleksi yang diperoleh pada siklus I, sehingga perencanaan pada siklus II difokuskan pada perbaikan dari siklus I. Hal ini dilakukan agar kendala yang terjadi pada siklus I tidak terjadi pada siklus II. Perencanaan yang dilakukan meliputi:

- 1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sudah dibuat pada tahap perencanaan siklus I yang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang terdiri dari 2 pertemuan. Siklus II merupakan pertemuan ke 2 dari RPP yang telah dibuat.
- 2) Pada siklus I, terjadi kendala yaitu tournament ronde 1 tidak ada satupun perwakilan yang menjawab soal dengan benar. Hal tersebut terjadi karena waktu yang diberikan untuk pengerjaan soal terbatas yaitu 2 menit, sedangkan soal yang harus dikerjakan merupakan soal praktik perhitungan penyesuaian yang membutuhkan waktu lama. Untuk itu, peneliti menyusun ulang langkah-langkah pelaksanaan *games-tournament* yang disusun berdasarkan hasil refleksi siklus I sebagai berikut:

- a) Guru membacakan perwakilan dari masing-masing tim untuk maju ke depan dan menempati kursi turnamen yang telah disediakan.
 - b) Guru membacakan aturan turnamen yaitu turnamen terdiri dari 1 ronde. Guru akan memberikan 2 soal yang akan dijawab siswa secara berebut. Siswa yang sudah mengetahui jawaban segera mengangkat bendera. Siswa yang paling cepat mengangkat bendera akan diberi kesempatan untuk menjawab soal. Apabila soal dijawab dengan benar maka mendapatkan skor 3, dan apabila soal dijawab salah maka soal akan dilempar kepada perwakilan kelompok lain.
 - c) Turnamen dimulai, guru membacakan soal, dan mencatat skor yang didapat perwakilan tim pada kolom skor yang sudah dibentuk pada papan tulis.
 - d) Selanjutnya guru membacakan kelompok turnamen ke-2 dan melaksanakan turnamen seperti aturan yang telah ditetapkan.
 - e) Turnamen dilaksanakan sebanyak 5 kali.
 - f) Setelah turnamen selesai, guru menghitung total skor yang didapat pada masing-masing perwakilan kelompok dan ditambah dengan skor soal kelompok. Kelompok yang mendapatkan skor tertinggi adalah pemenang dalam turnamen.
- 3) Menyusun lembar observasi untuk menilai peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian. Peneliti terlebih dahulu membuat pedoman observasi berdasarkan indikator motivasi belajar. Observasi dilaksanakan pada saat penerapan model

pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang meliputi beberapa komponen yaitu pada saat presentasi kelas, belajar tim, *games-tournament*, dan rekognisi tim. Jadi pengamatan/observasi dilaksanakan pada semua komponen. Dikarenakan pada siklus I terjadi kendala berupa observer yang mengamati dua kelompok sekaligus tidak focus, maka peneliti menambah jumlah observer yang berarti jumlah lembar observasi dan pedoman observasi bertambah.

- 4) Membuat kuesioner Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian. Kuesioner disusun berdasarkan indikator motivasi belajar. Kuesioner digunakan untuk menilai peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian dengan implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
- 5) Mempersiapkan lembar catatan lapangan untuk mencatat seluruh kegiatan selama proses pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Catatan lapangan berisi keterangan siklus ke berapa, hari tanggal dan waktu pelaksanaan, materi yang diajarkan, jumlah siswa yang hadir serta seluruh aktivitas yang terjadi selama proses pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dimulai dari guru membuka pembelajaran, guru menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang terdiri dari

presentasi di kelas, belajar tim, *games-tournament*, rekognisi tim, sampai dengan guru menutup pembelajaran.

- 6) Membuat soal-soal dan kunci jawaban yang akan digunakan dalam *games-tournament*. sesuai dengan refleksi yang telah dilaksanakan, peneliti menemukan kendala yaitu *tournament* ronde 1 tidak ada perwakilan tim yang bisa menjawab soal dengan benar dikarenakan waktu yang diberikan hanya 2 menit sehingga banyak siswa yang belum selesai mengerjakan soal sampai batas waktu habis. Oleh sebab itu, soal pada ronde 1 dihilangkan dan diganti dengan soal yang dikerjakan secara berkelompok yang berjumlah 5 soal untuk masing-masing tim dengan soal yang sama.
- 7) *Handout* materi sudah dibuat pada perencanaan siklus I. Materi yang dipelajari siswa pada siklus II merupakan lanjutan materi pada siklus I. *Handout* materi digunakan sebagai referensi siswa ketika siswa melaksanakan komponen Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu belajar tim.
- 8) Membentuk kelompok belajar siswa secara heterogen berdasarkan tingkat kemampuan yang didapat dari data nilai siswa kelas X Keuangan. Siswa akan dibagi menjadi 4 kelompok, dimana terdapat 3 kelompok yang beranggotakan 5 siswa dan 1 kelompok yang beranggotakan 6 siswa. Daftar tim siklus II sama dengan pembagian tim pada siklus I.

- 9) Membuat daftar tim *tournament* yang akan dilaksanakan sebanyak 5x. *Tournament* dilaksanakan oleh perwakilan dari masing-masing kelompok yang memiliki kemampuan yang sama. Daftar tim *tournament* siklus II sama dengan pembagian tim pada siklus I.
- 10) Mempersiapkan *reward* yang akan diberikan kepada kelompok yang mendapat skor tertinggi. Pada proses pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT), terdapat komponen *games-tournament* dimana setiap tim mengirim satu perwakilan yang akan bertanding di meja *tournament* dengan perwakilan tim lain yang mempunyai kemampuan sama. Jika perwakilan dapat menjawab soal dengan benar, maka tim nya akan mendapat tambahan skor. Di akhir tournament, akan diadakan perhitungan skor total. Bagi kelompok yang memperoleh skor tertinggi maka akan menjadi pemenang dan mendapat *reward* dari guru. *Reward* yang diberikan adalah snack.
- 11) Menyiapkan mahkota yang bertuliskan nama siswa untuk mempermudah obsever dalam mengamati Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian.
- 12) Dari hasil refleksi siklus I, ditemukan kendala berupa tournament ronde I tidak ada perwakilan yang mampu menjawab soal dengan benar. Untuk itu, ronde I dihapus yang menyebabkan kartu soal ditiadakan. Peneliti menyiapkan perlengkapan *tournament* yang meliputi 5 buah bendera untuk identitas masing-masing tim, dan spidol.

- 13) Mengkonsultasikan kepada guru mata pelajaran akuntansi SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten mengenai semua persiapan yang telah dilakukan.

b. Pelaksanaan

Pada tahap ini, dilakukan semua persiapan yang telah dilakukan yaitu guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Tahap pelaksanaan yang dilakukan di kelas disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat dengan memperhatikan hasil perbaikan dari siklus I. Adapun hal-hal yang dilakukan dalam tahap ini meliputi:

1) Pendahuluan

Pada tahap pendahuluan, guru membuka pembelajaran dengan memberi salam kepada siswa, memimpin berdoa serta dilanjutkan dengan presensi kehadiran siswa. Sebelum memulai pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) guru terlebih dahulu melakukan apersepsi dengan menjelaskan tujuan pembelajaran. Selain itu, guru juga menyampaikan bahwa pembelajaran masih menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan skenario pembelajaran sebagai berikut:

- a) Guru melaksanakan tahap presentasi yaitu menjelaskan materi jurnal penyesuaian di depan kelas.

- b) Guru memberikan soal kelompok dimana skor dari hasil pengerjaan soal tersebut menjadi pengganti skor ronde I pada siklus I.
- c) Setelah semua kelompok selesai mengerjakan soal. Soal dan jawaban dikumpulkan ke guru untuk dikoreksi.
- d) Selama guru mengoreksi hasil pekerjaan semua kelompok, siswa diminta untuk belajar dan mendiskusikan materi jurnal penyesuaian dengan tim nya. Tahap ini dilakukan juga sebagai persiapan dalam pelaksanaan *tournament*.
- e) Setelah berdiskusi dan belajar dengan tim nya, siswa melaksanakan *games-tournament* secara bergantian dengan mewakili kelompoknya di meja *tournament*. Siswa melaksanakan *tournament* secara individual. Pada saat guru menyampaikan bahwa *tournament* dilaksanakan secara individual, tidak ada siswa yang mengeluh.
- f) Tahap yang terakhir yaitu rekognisi tim. Guru menghitung total skor masing-masing tim. Tim yang memperoleh skor tertinggi akan diberi penghargaan berupa hadiah oleh guru.

2) Kegiatan inti

Pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dilaksanakan dalam empat tahap sebagai berikut:

a) Presentasi (Mengajar)

Tahap awal pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah

presentasi kelas. Sebelum guru menyampaikan materi di depan kelas, guru membagi siswa menjadi 4 kelompok yang dibentuk secara heterogen berdasarkan tingkat kemampuan. Guru melaksanakan presentasi di dalam kelas kurang lebih 35 menit. Sebagai perbaikan siklus I, guru sudah menggunakan media papan tulis untuk pembuatan jurnal dan perhitungan transaksi sehingga kondisi kelas terlihat lebih kondusif. Hal ini ditunjukkan dengan siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru. Pada saat menyampaikan materi, guru memberikan pertanyaan yang ditujukan kepada seluruh siswa mengenai pengertian rekonsiliasi bank. Setelah beberapa kali memberikan pertanyaan kepada kelas, guru menunjuk salah satu siswa bernama Apriliana untuk membacakan ulang yang dimaksud dengan rekonsiliasi bank. Guru melanjutkan menyampaikan materi dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Namun tidak ada siswa yang bertanya. Guru melanjutkan penyampaian materi dan bertanya kepada seluruh siswa mengenai fungsi Pph pasal 25. Siswa bernama Nuri mengangkat tangan dan menjawab pertanyaan dari guru dengan benar. Guru memberikan apresiasi kepada Nuri. Pada pukul 07.45 WIB, guru selesai menyampaikan materi. Pembelajaran dilanjutkan dengan melaksanakan komponen selanjutnya yaitu belajar tim.

b) Belajar tim

Pada tahap ini, guru memberi perintah kepada siswa untuk mengerjakan soal secara berkelompok sebagai ganti dari ronde I dalam *tournament*. Guru memberikan waktu 20 menit untuk mengerjakan soal kelompok. Apabila kelompok berhasil menjawab semua soal dengan benar maka akan mendapat skor 10. Pada saat mengerjakan soal, kelompok merah mendiskusikan soal secara bersama-sama dengan membagi tugas pada setiap anggota kelompok. Pembagian tugas antara lain mencatat, membacakan nama akun, menghitung, dan mencocokkan jawaban dengan materi yang ada pada *handout* materi. Kelompok hijau didominasi oleh Sundari dan Wiwin pada saat menyelesaikan soal, anggota lain hanya mendengarkan. Begitu juga dengan kelompok biru, pemecahan soal dipimpin oleh Dita Rahayu sedangkan anggota yang lain membantu. Kelompok kuning mengerjakan soal dengan membagi tugas secara merata kepada seluruh anggota kelompok. Anggota kelompok kuning yang paling aktif adalah Ayu Nur. Pukul 08.15 semua kelompok sudah menyelesaikan soal dan mengumpulkannya pada guru. Guru memerintahkan siswa untuk belajar bersama dengan kelompoknya sebelum melaksanakan turnamen selama 10 menit. Pada tahap ini, guru memotivasi siswa untuk giat belajar dan saling membantu temannya yang belum paham dengan materi jurnal penyesuaian agar pada saat maju untuk

melaksanakan tournament siswa percaya diri dengan kemampuannya. Hal tersebut efektif dikarenakan tidak ada lagi siswa yang mengeluh untuk melaksanakan *tournament* secara individu seperti pada saat pelaksanaan siklus I.

Pada tahap belajar tim, kerjasama antar anggota kelompok mulai terlihat. Mereka saling membantu anggota kelompok yang belum mengerti dan belum paham mengenai materi jurnal penyesuaian. Pada saat belajar tim, guru mengoreksi soal yang sudah dikerjakan siswa dan menyiapkan meja kursi untuk turnamen.

c) Games-tournament

Setelah waktu belajar tim habis, guru membacakan aturan *tournament* yang baru yaitu hanya terdiri dari satu ronde rebutan. Turnamen dilaksanakan sebanyak 5 kali.

Pada pukul 08.19 turnamen dimulai. Turnamen dilaksanakan sebanyak 5x. Pada turnamen pertama, tim merah diwakili oleh Dwi Lestari, tim kuning diwakili oleh Ayu Nur, tim biru diwakili oleh Dita Rahayu, dan tim hijau diwakili oleh Wiwin Ariyani. Pertanyaan pertama dan kedua berhasil dijawab oleh perwakilan dari tim kuning sehingga mendapatkan skor 6. Meskipun demikian, semua perwakilan mengangkat bendera. Hanya saja perwakilan tim kuning mengangkat bendera paling cepat. Pada pukul 08.22 dimulai turnamen 2. Tim merah diwakili oleh Fery Sulistiyani, tim kuning diwakili oleh Erma Wati, tim

biru diwakili oleh Apriliana, dan tim hijau diwakili oleh Sundari. Pertanyaan pertama dijawab benar oleh perwakilan tim biru sehingga tim biru mendapatkan skor 3. Pertanyaan kedua dijawab dengan benar oleh perwakilan tim kuning sehingga tim kuning mendapatkan skor 3. Pada pukul 08.25 dilaksanakan turnamen ke-3. Tim merah diwakili oleh Dewi Ratih, tim kuning diwakili oleh Riska Yuliana, tim biru diwakili oleh Banati, dan tim hijau diwakili oleh Nilam. Pertanyaan pertama dijawab benar oleh tim kuning sehingga tim kuning mendapatkan skor 3. Pertanyaan kedua dijawab benar oleh perwakilan tim merah sehingga tim merah mendapat tambahan skor 3. Pada pukul 08.27 dilaksanakan turnamen ke-4, tim merah diwakili oleh Novika Siskawati, tim kuning diwakili oleh Nuri Arisanti, tim biru diwakili oleh Yulia Eka, dan tim hijau diwakili oleh Nunuk Ida. Pertanyaan pertama dan kedua dijawab benar oleh perwakilan tim biru sehingga tim biru mendapat tambahan skor 3. Pukul 08.30 dilaksanakan turnamen ke-5. Dikarenakan anggota dari tim merah yaitu Ayuning Tyas berhalangan hadir dikarenakan sakit, untuk itu perwakilan tim merah diganti menjadi Novika Siskawati, tim kuning diwakili oleh Febriana, tim biru diwakili oleh Putri Wahyuni, dan tim hijau diwakili oleh Aridha dan Munawaroh pertanyaan pertama dijawab benar oleh perwakilan tim biru. Pertanyaan kedua dijawab oleh semua perwakilan tim, akan tetapi

tidak ada jawaban yang benar sehingga tidak ada tim yang mendapat tambahan skor.

Guru melakukan perhitungan skor setelah 5 sesi turnamen selesai. Tim kuning dan tim biru mendapatkan skor yang sama yaitu 20 point. Guru mengadakan turnamen tambahan untuk tim kuning dan tim biru. Tim biru diwakili oleh Dita Rahayu dan tim kuning diwakili oleh Ayu Nur. Pada pukul 08.34 WIB, turnamen dimulai. Guru memberikan pertanyaan kepada perwakilan tim biru dan tim kuning. Perwakilan tim biru dan tim kuning sama-sama mengangkat bendera, akan tetapi jawaban dari kedua perwakilan masih salah. Guru memberikan soal kedua dan dijawab benar oleh perwakilan tim kuning sehingga tim kuning mendapatkan tambahan skor 3 dan menjadi pemenang dalam turnamen siklus II. Total skor yang diperoleh tim kuning adalah 23. Secara umum, skor hasil pelaksanaan turnamen pembelajaran kompetensi membukukan jurnal penyesuaian pada siklus II terlihat pada tabel 11:

Tabel 11. Data skor hasil *tournament* siklus II

Tournament ke-	Tim Merah	Tim Kuning	Tim Biru	Tim Hijau
Soal kelompok	10	8	8	8
I	3	3	3	0
II	0	3	3	0
III	0	3	3	0
IV	0	3	3	0
V	0	3	3	0
Tambahan	-	3	0	-
Total Skor	13	23	20	8

d) Rekognisi tim (Penghargaan kelompok)

Rekognisi tim diberikan kepada tim yang memiliki poin paling banyak. Pada siklus II, pemenang turnamen adalah tim kuning yang mendapatkan skor tertinggi yaitu 23. Guru memanggil perwakilan dari tim biru untuk menerima hadiah yang telah disiapkan.

3) Penutup

Guru bersama-sama dengan seluruh siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari. Kemudian guru memanggil perwakilan dari tim untuk menerima hadiah yang telah disiapkan. Selain itu, guru memberikan informasi kepada siswa untuk mempelajari materi selanjutnya. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan memberi salam kepada para siswa.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan pada saat proses pembelajaran kompetensi membukukan jurnal penyesuaian dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Peneliti dibantu oleh 4 orang observer. Peneliti menggunakan lembar observasi dan angket yang telah disusun sebelumnya. Selain itu, peneliti juga menggunakan catatan lapangan untuk mencatat semua kegiatan pembelajaran dan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian.

d. Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten pada Siklus II

Berikut ini adalah data hasil pengamatan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian dengan implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Siklus II. Hasil tersebut diperoleh dari lembar observasi yang diisi oleh observer selama melakukan pengamatan proses pembelajaran yang berpedoman pada lembar observasi dan dari angket yang dibagikan kepada siswa setelah proses pembelajaran dengan implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) selesai. Siswa mengisi angket Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian secara individual. Selain itu, dari dokumentasi diperoleh data bahwa siswa yang hadir sebanyak 20. Terdapat satu siswa yang tidak hadir dikarenakan sedang sakit yaitu Ayuning Tyas.

1) Hasil dari lembar observasi

Observer pada siklus II sudah diperbanyak dari 3 observer menjadi 4 observer. Observer menjadi lebih fokus karena jumlah siswa yang amati lebih sedikit dibandingkan pada siklus I. Berdasarkan hasil perhitungan (Lampiran 17 Halaman 239) data hasil pengamatan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian dari lembar observasi dapat dilihat pada tabel 12:

Tabel 12.Skor Indikator Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian siklus II

No	Indikator	Aspek yang diamati	Presentase
1	Tekun menghadapi tugas	Siswa segera mengerjakan tugas kelompok yang diberikan oleh guru	95%
		Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru	95%
2	Ulet menghadapi kesulitan	Siswa tidak menyerah dalam menyelesaikan soal yang sukar	90%
		Siswa berusaha memecahkan soal	85%
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	Siswa menyiapkan perlengkapan belajar	100%
		Siswa membaca dan mencari sumber belajar sendiri	83,75%
		Siswa membaca handout materi pembelajaran	87,5%
4	Lebih senang bekerja mandiri	Siswa mengerjakan soal secara mandiri tanpa bertanya jawaban siswa lain saat melakukan turnamen	88,75%
5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	Siswa mengikuti sesi penyampaian materi, sesi diskusi dan sesi games-tournament	92,5%
		Siswa bersemangat mengikuti pembelajaran dengan metode baru yang diterapkan pada saat presentasi, belajar tim, dan <i>games-tournament</i> .	92,5%
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	Siswa mengungkapkan pendapat ketika berdiskusi	88,8%
Skor Rata-rata Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian			90,80%

Sumber: data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 12, dapat diketahui bahwa semua aspek mencapai indikator keberhasilan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian yaitu aspek siswa segera mengerjakan tugas kelompok yang diberikan oleh guru (95%) dan

aspek siswa mengerjakan soal secara mandiri tanpa bertanya jawaban siswa lain saat melakukan turnamen (95%), siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru (90%), siswa tidak menyerah dalam menyelesaikan soal yang sukar (85%), siswa berusaha memecahkan soal (100%), siswa menyiapkan perlengkapan belajar (83,75%), siswa membaca dan mencari sumber belajar sendiri (87,5%), siswa membaca *handout* materi pembelajaran (88,75%), siswa mengikuti sesi penyampaian materi, sesi diskusi dan sesi *games-tournament* (92,5%), siswa bosan belajar dengan pembelajaran konvensional dan bersemangat belajar dengan model yang baru (92,5%), siswa mengungkapkan pendapat ketika berdiskusi (88,75%).

Berdasarkan hasil penelitian Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian siklus II menunjukkan bahwa indikator pencapaian minimal Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian 75% tercapai. Berdasarkan hasil perhitungan (Lampiran 19 Halaman 243) terlihat skor Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian secara individual yaitu:

Tabel 13. Skor Motivasi Belajar Jurnal Penyesuaian Siklus I Per Individu

Skor Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian	Jumlah Siswa	Persentase
$\geq 75\%$	20	100%
$< 75\%$	-	-

Berdasarkan tabel 13, dapat diketahui bahwa Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian per individu sudah

optimal. Hal ini dikarenakan siswa yang memperoleh skor Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian minimal 75% telah mencapai 100% dari 20 siswa.

2) Hasil dari angket

Berdasarkan hasil perhitungan (Lampiran 18 Halaman 241) data hasil pengamatan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian dari angket dapat dilihat pada tabel 14:

Tabel 14. Skor Indikator Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian siklus I

No	Indikator	Persentase
1	Tekun menghadapi tugas	78,75%
2	Ulet menghadapi kesulitan	81,88%
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	86,88%
4	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	80,83%
5	Dapat mempertahankan pendapatnya	76,88%
6	Senang memecahkan masalah soal-soal	75,63%
7	Adanya hasrat dan keinginan berhasil.	93,13%
8	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.	86,67%
9	Adanya harapan dan cita-cita masa depan.	82,50%
10	Adanya penghargaan dalam belajar.	93,75%
11	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.	82,50%
12	Adanya lingkungan belajar yang kondusif.	90,00%
13	Adanya perubahan energi dalam pribadi.	95,00%
14	Timbulnya perasaan <i>affective arousal</i>	85,00%
Persentase Motivasi Belajar		85%

Sumber: data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 14, dapat diperoleh data Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian yang meliputi 78,75% siswa tekun menghadapi tugas, 81,88% siswa ulet menghadapi

kesulitan, 86,88% siswa memiliki minat terhadap pelajaran, 80,83% siswa cepat bosan pada tugas-tugas rutin, 76,88% siswa dapat mempertahankan pendapatnya, 75,63% siswa senang memecahkan masalah soal-soal, 93,13% siswa memiliki hasrat dan keinginan berhasil, 86,67% siswa memiliki dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 82,50% siswa memiliki harapan dan cita-cita masa depan, 93,75% adanya penghargaan dalam belajar, 82,50% adanya kegiatan yang menarik, 90,00% adanya lingkungan belajar yang kondusif, 95,00% adanya perubahan energi dalam pribadi, dan 85,00% timbul perasaan *affective arousal*.

Berdasarkan hasil penelitian Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian siklus II menunjukkan bahwa indikator pencapaian minimal Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian 75% sudah tercapai, yakni pencapaian siklus II sebesar 85%.

e. Refleksi

Siklus II dilaksanakan berdasarkan perbaikan dari siklus II. Perbaikan yang direncanakan dalam refleksi siklus I terlaksana dengan baik pada siklus II. Hal ini menyebabkan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian meningkat sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Guru mampu mengatur waktu dengan tepat sehingga implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* pada pembelajaran Kompetensi Membukukan Jurnal

Penyesuaian berjalan dengan baik. Oleh sebab itu, pelaksanaan penelitian dicukupkan sampai dengan siklus II.

C. Peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanana Klaten pada Siklus I dan Siklus II

Keberhasilan penelitian ini terjadi apabila motivasi belajar siswa dapat meningkat sehingga mereka mau untuk belajar dan mengikuti proses pembelajaran dengan baik demi tercapainya tujuan pembelajaran. Penelitian yang telah dilakukan membuktikan bahwa implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian. Hal tersebut dapat terlihat dari data hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung dan data hasil angket yang diisi oleh siswa setelah proses pembelajaran selesai, baik pada siklus I dengan kehadiran siswa sebanyak 21 (100%) maupun siklus II dengan kehadiran siswa sebanyak 20 (95,24%) dan satu siswa (4,76%) tidak hadir.

Berikut disajikan data peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanana Klaten Tahun Ajaran 2016/2017 dari siklus I ke siklus II:

1. Peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian dari hasil observasi

Data hasil observasi peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan

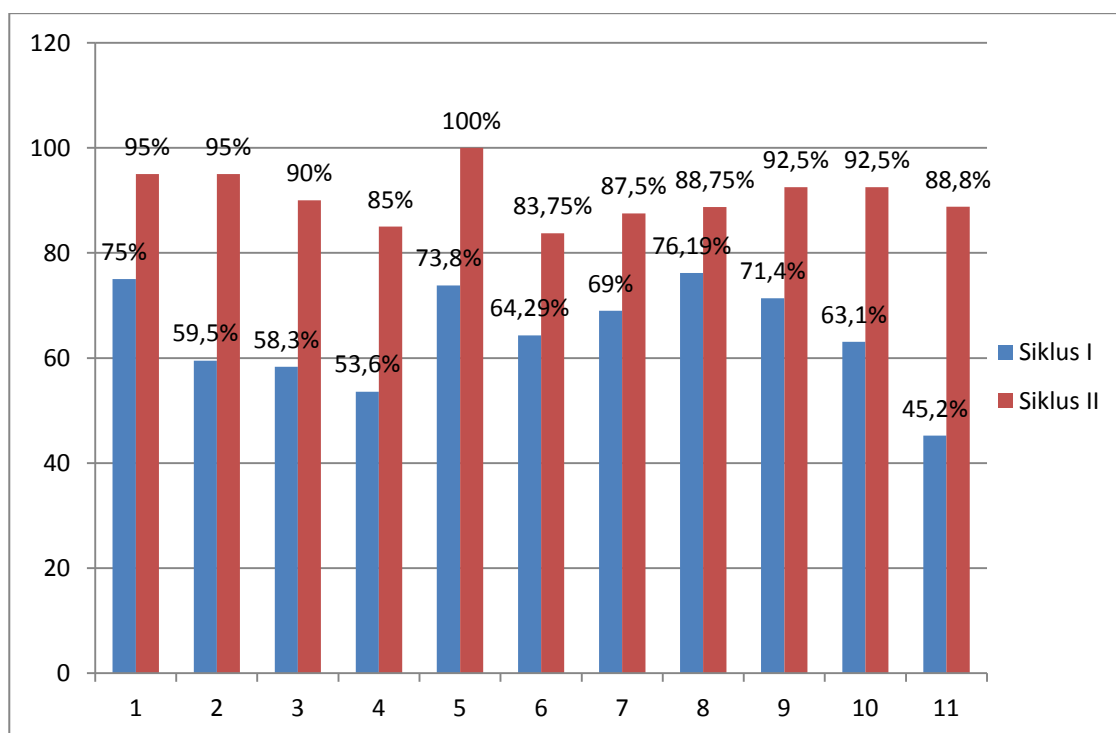
Jurnal Peyesuaian dari Siklus I ke Siklus II disajikan dalam tabel 15:

Tabel 15. Peningkatan Skor Motivasi Belajar Membukukan Jurnal Penyesuaian pada Siklus I dan Siklus II berdasarkan hasil observasi

No	Indikator	Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Tekun menghadapi tugas	Siswa segera mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.	75%	95%	20%
		Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru	59,5%	95%	35,5%
2	Ulet menghadapi kesulitan	Siswa tidak menyerah dalam menyelesaikan soal yang sukar	58,3%	90%	31,7%
		Siswa berusaha memecahkan soal	53,6%	85%	31,4%
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	Siswa menyiapkan perlengkapan belajar	73,8%	100%	26,2%
		Siswa membaca dan mencari sumber belajar sendiri	64,29%	83,75%	19,46%
		Siswa membaca <i>handout</i> materi pembelajaran	69%	87,5%	18,5%
4	Lebih senang bekerja mandiri	Siswa mengerjakan soal secara mandiri tanpa bertanya jawaban siswa lain saat melakukan tournament	76,19%	88,75%	12,56%
5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	Siswa mengikuti sesi penyampaian materi, sesi diskusi dan sesi games-tournament	71,4%	92,5%	21,1%
		Siswa bersemangat mengikuti pembelajaran dengan metode baru yang diterapkan pada saat presentasi, belajar tim, dan <i>games-tournament</i> .	63,1%	92,5%	29,4%
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	Siswa mengungkapkan pendapat ketika berdiskusi	45,2%	88,8%	43,6%
Skor Rata-rata Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian			64,5%	90,8%	26,3%

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan hasil dari Tabel 15, dapat diambil kesimpulan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata pada siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut dapat terlihat lebih jelas dalam grafik berikut ini:



Gambar 2. Grafik Skor Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian Siklus I dan II Berdasarkan Observasi

Keterangan:

1. Siswa segera mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.
2. Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru
3. Siswa tidak menyerah dalam menyelesaikan soal yang sukar
4. Siswa berusaha memecahkan soal
5. Siswa menyiapkan perlengkapan belajar
6. Siswa membaca dan mencari sumber belajar sendiri
7. Siswa membaca *handout* materi pembelajaran
8. Siswa mengerjakan soal secara mandiri tanpa bertanya jawaban siswa lain saat melakukan tournament
9. Siswa mengikuti sesi penyampaian materi, sesi diskusi dan sesi games-tournament
10. Siswa bosan belajar dengan pembelajaran konvensional dan bersemangat belajar dengan model yang baru
11. Siswa mengungkapkan pendapat ketika berdiskusi

Berdasarkan tabel dan grafik diatas, dapat disimpulkan bahwa rata-rata motivasi belajar meningkat dari siklus I yaitu sebesar 64,5% menjadi 90,8% pada siklus II, dimana terjadi peningkatan sebesar 26,3%. Seluruh indikator motivasi belajar mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan persentase skor yang beragam antara 12,56% sampai 43,6%.

2. Peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian dari hasil angket

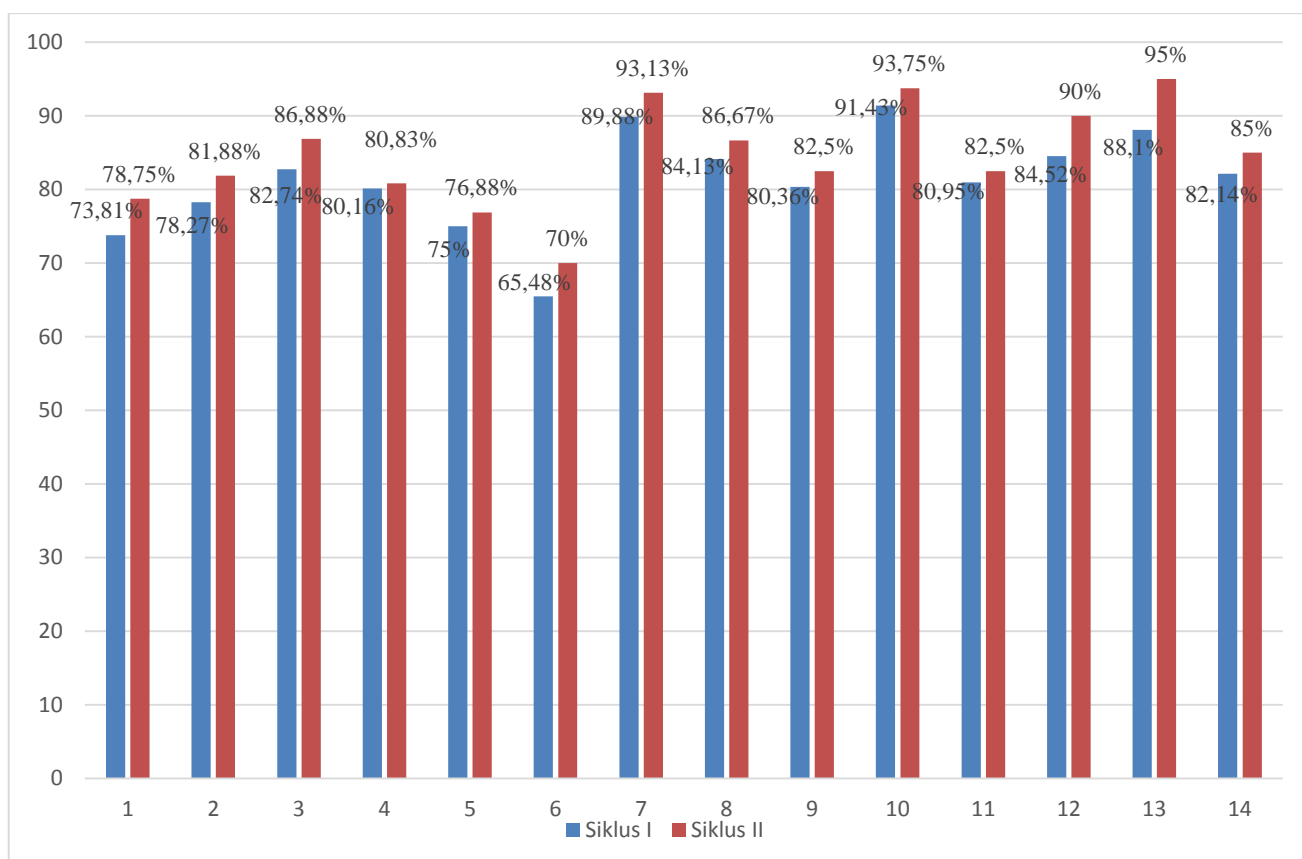
Data hasil angket, peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian disajikan dalam tabel 16:

Tabel 16. Peningkatan Skor Motivasi Belajar Membukukan Jurnal Penyesuaian pada Siklus I dan Siklus II berdasarkan hasil angket

No	Indikator	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Tekun menghadapi tugas	73,81%	78,75%	4,94%
2	Ulet menghadapi kesulitan	78,27%	81,88%	3,61%
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	82,74%	86,88%	4,14%
4	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	80,16%	80,83%	0,67%
5	Dapat mempertahankan pendapatnya	75%	76,88%	1,88%
6	Senang memecahkan masalah soal-soal	65,48%	75,63%	10,15%
7	Adanya hasrat dan keinginan berhasil.	89,88%	93,13%	10,15%
8	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.	84,13%	86,67%	2,54%
9	Adanya harapan dan cita-cita masa depan.	80,36%	82,50%	2,14%
10	Adanya penghargaan dalam belajar.	91,43%	93,75%	2,32%
11	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.	80,95%	82,50%	1,55%
12	Adanya lingkungan belajar yang kondusif.	84,52%	90%	5,48%
13	Adanya perubahan energi dalam pribadi.	88,10%	95%	6,90%
14	Timbulnya perasaan <i>affective arousal</i>	82,14%	85%	2,86%
Skor Rata-rata Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian		81,55%	85%	3,45%

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 16, dapat diambil kesimpulan bahwa telah terjadi peningkatan nilai rata-rata pada siklus I ke siklus II. Peningkatan nilai rata-rata siswa dari siklus I ke siklus II tersebut dapat dilihat lebih jelas dalam grafik berikut:



Gambar 3. Grafik Skor Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian Siklus I dan II Berdasarkan Angket

Keterangan:

1. Tekun menghadapi tugas
2. Ulet menghadapi kesulitan
3. Memiliki minat terhadap pelajaran
4. Cepat bosan pada tugas-tugas rutin
5. Dapat mempertahankan pendapatnya
6. Senang memecahkan masalah soal-soal
7. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
8. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
9. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.

10. Adanya penghargaan dalam belajar.
11. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
12. Adanya lingkungan belajar yang kondusif.
13. Adanya perubahan energi dalam pribadi.
14. Timbulnya perasaan *affective arousal*

Berdasarkan tabel 14 dan grafik pada gambar 3, dapat disimpulkan bahwa rata-rata Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian meningkat sebesar 3,45% dari siklus I yaitu sebesar 81,55% menjadi 85% pada siklus II. Peningkatan tersebut terjadi karena adanya peningkatan pada setiap indikator Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian yang beragam yaitu antara 0,67% sampai 10,15%.

3. Peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian.

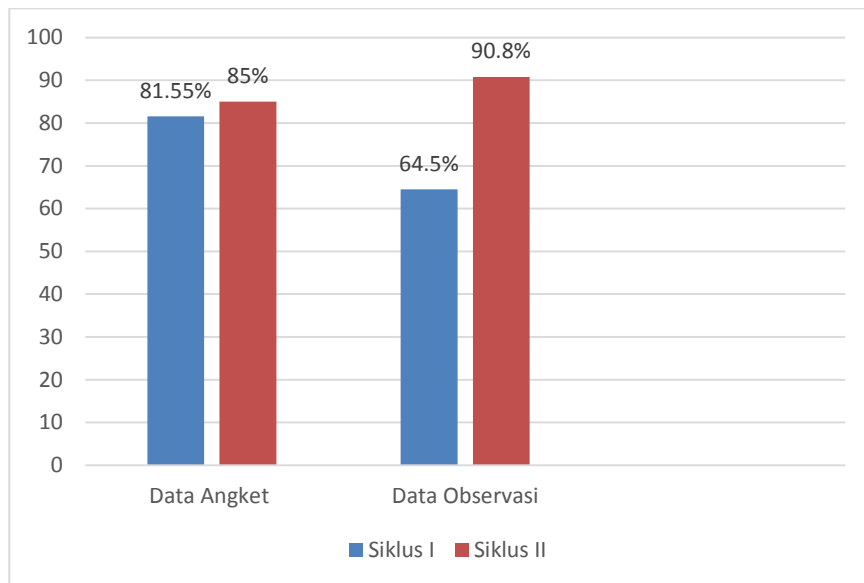
Data hasil penelitian Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian dengan implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berdasarkan data hasil observasi dan angket meningkat dari siklus I ke siklus II terlihat pada tabel 17:

Tabel 17. Peningkatan Skor Motivasi Belajar Berdasarkan Observasi dan Angket

Instrumen	Siklus I	Siklus II
Data Angket	81,55%	85%
Data Observasi	64,5%	90,8%

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 17, dapat diambil kesimpulan bahwa telah terjadi peningkatan skor rata-rata pada siklus I ke siklus II baik data berdasarkan observasi maupun data berdasarkan angket. Peningkatan tersebut akan lebih jelas apabila dilihat pada gambar 4:



Gambar 4. Grafik skor Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian berdasarkan observasi dan angket

Dari hasil skor rata-rata yang diperoleh dari perhitungan data hasil observasi dan data hasil angket, maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian yaitu pada siklus I sebesar 81,55% dan pada siklus II menjadi 85% berdasarkan angket dan pada siklus I sebesar 64,5% menjadi 90,8% pada siklus II berdasarkan observasi sehingga terjadi peningkatan sebesar 3,45% (angket) dan 26,3% (observasi). Berdasarkan kesimpulan tersebut, terlihat skor Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian dari hasil observasi dan angket mengalami peningkatan.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017 dengan Motivasi Belajar Kompetensi

Membukukan Jurnal Penyesuaian mencapai minimal 75% sesuai dengan standar yang ditetapkan oleh SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten yang diperkuat dengan pendapat Mulyasa (2006), bahwa pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila selanjutnya atau setidaknya sebagian besar 75% siswa terlibat aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret-April yaitu pada tanggal 31 Maret 2017 dan 01 April 2017. Kegiatan penelitian ini terlaksana dalam 2 siklus dengan tiap siklus dilaksanakan dalam satu kali pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 31 Maret 2017, sedangkan siklus II dilaksanakan pada tanggal 01 April 2017. Baik siklus I maupun siklus II dalam penelitian ini mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Kegiatan pengamatan dan refleksi dilakukan untuk mengetahui kendala-kendala yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung dan dijadikan acuan untuk perbaikan pada siklus selanjutnya maupun pada proses pembelajaran setelah penelitian ini.

Proses pembelajaran pada penelitian ini dilaksanakan dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang memiliki beberapa komponen kegiatan yaitu presentasi dikelas, belajar tim, *games-tournament*, dan rekognisi tim. Komponen tersebut dilaksanakan

untuk mendukung proses penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian. Adapun hasil penelitian sebagai berikut:

a. Presentasi di kelas

Guru menyampaikan materi dengan presentasi di depan kelas. materi yang disampaikan adalah jurnal penyesuaian. Pada siklus I, kegiatan berjalan lancar. Guru menyampaikan materi dengan memancing siswa untuk berfikir terlebih dahulu sebelum menjelaskan materi. Guru selalu memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum paham. Akan tetapi, terdapat kendala yaitu pada saat guru menjelaskan pembuatan jurnal penyesuaian serta perhitungan data yang disesuaikan guru hanya menjelaskan secara lisan. Hal tersebut mengakibatkan siswa kurang paham dan bosan. Hal tersebut di tunjukkan dengan adanya siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru. Untuk itu, pelaksanaan kegiatan ini pada siklus II diperbaiki. Guru sudah menggunakan media bantu yaitu papan tulis dan spidol untuk menjelaskan perhitungan data yang disesuaikan maupun pembuatan jurnal penyesuaian sehingga sampai akhir kegiatan siswa tetap focus memperhatikan guru. Pada siklus II, guru selalu memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya maupun menyampaikan pendapat. Secara garis besar, pelaksanaan komponen presentasi di kelas pada siklus II sudah lancar.

b. Belajar tim

Pada siklus I, siswa diperintahkan untuk belajar bersama tim nya sebagai bentuk persiapan melaksanakan *games-tournament*. Pada kegiatan ini, motivasi belajar siswa muncul yang ditandai dengan siswa berusaha membantu teman satu tim nya agar paham dengan materi jurnal penyesuaian. Kegiatan belajar tim berjalan dengan baik, meskipun ada beberapa siswa yang terlihat kurang aktif. Sedangkan pada siklus II, belajar tim terdiri dari dua kegiatan yaitu mengerjakan soal kelompok dan belajar bersama memahami materi. Pada saat mengerjakan soal kelompok, terlihat siswa saling bekerjasama untuk memecahkan soal dan pada saat belajar tim siswa saling membantu anggota tim nya yang belum paham. Komponen belajar tim berjalan dengan baik.

c. *Games-Tournament*

Pada siklus I, *games-tournament* terdiri dari dua ronde. Ronde pertama siswa mengerjakan soal yang terdapat pada kartu soal diatas meja *tournament*. Ronde kedua, terdapat dua pertanyaan yang akan dijawab oleh perwakilan tim secara berebut. Perwakilan tim yang sudah mengetahui jawaban segera mengangkat bendera yang warna nya sesuai dengan nama kelompoknya. Siswa yang paling cepat mengangkat bendera berhak menjawab soal terlebih dahulu. Jika jawaban siswa benar maka akan mendapat skor untuk kelompoknya. Namun terjadi kendala dalam pelaksanaan siklus I yaitu tidak ada perwakilan yang dapat menjawab soal ronde pertama dikarenakan waktu yang disediakan terbatas. Oleh karena

itu, pada siklus II peneliti mengganti ronde pertama dengan pengerjaan soal secara berkelompok. *Games-tournament* pada siklus II berjalan lancar dan lebih baik dibanding siklus I.

d. Rekognisi tim

Reward diberikan kepada tim yang berhasil memperoleh skor tertinggi pada setiap *games-tournament*. Reward berupa snack baik pada siklus I maupun siklus II.

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten.

Hasil yang diperoleh peneliti sesuai dengan teori yang dijelaskan oleh Isjoni (2010: 84) bahwa guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Miftahul Huda (2012: 117) bahwa dalam TGT setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama dengan anggota-anggota yang lain, lalu mereka diuji secara individual melalui *game* akademik. Nilai yang mereka peroleh dari *game* ini akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing. Sedangkan Jamil Suprihatiningrum (2016:210) menyatakan

bahwa pemahaman individu merupakan tanggung jawab anggota kelompok lain. Jadi, jika ada anggota kelompok yang belum mengerti akan tugas yang diberikan, anggota yang lain bertanggung jawab menjelaskannya. Materi disajikan oleh guru di awal pembelajaran, kemudian guru memberikan tugas untuk dikerjakan bersama dalam kelompok. Untuk memastikan seluruh anggota kelompok telah memahami materi, siswa diberikan permainan (*game*) akademik.

Meningkatnya Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017 sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yeny Efriana (2010) dengan judul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI KU II SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen pada Mata Diklat Produktif Akuntansi”. Penelitian yang dilakukan oleh Nurharyanti (2013) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu Media Jigsaw Puzzle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Muhammadiyah Kretek Bantul Tahun Ajaran 2012/2013” dan penelitian yang dilakukan oleh Estri Delfiana Diswara (2015) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Studi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Mengidentifikasi Kebutuhan Manusia Dan Macam-Macam Barang Di Kelas X AP SMK Bina Warga Bandung Tahun

Ajaran 2015-2016". Penelitian yang dilakukan oleh Yeny Efriana menyimpulkan bahwa penerapan Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi. Hal tersebut dibuktikan dengan rata-rata skor untuk keseluruhan aspek motivasi belajar siswa pada siklus I mencapai 79% dan dinyatakan dalam taraf keberhasilan baik. Pada siklus II motivasi belajar mengalami peningkatan sebesar 11,38%, hal ini ditunjukkan dengan perolehan skor rata-rata keseluruhan aspek motivasi sebesar 90,38% dengan taraf keberhasilan sangat baik. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurharyanti juga menyatakan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu Media Jigsaw Puzzle dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi yang dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase skor motivasi belajar akuntansi sebesar 18,93% dari siklus I sebesar 65,63% menjadi 81,1% pada siklus II. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Estri Delfiana Diswara juga menyimpulkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Dibuktikan dengan setelah penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) yang diterapkan dikelas X AP 2 (eksperimen) memiliki rata-rata nilai 128,3 sedangkan kelas X AP 1 (*control*) yang menggunakan pembelajaran konvensional memiliki rata-rata nilai 120.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti. Guru mata pelajaran akuntansi mulai mendiskusikan penerapakan

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan sesama guru mata pelajaran akuntansi. Sehingga setelah memberikan pelatihan dan menyampaikan prosedur penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT), guru-guru di sekolah dapat menerapkannya pada Kompetensi Dasar yang lain sehingga Motivasi Belajar dapat meningkat. Selain itu, pihak sekolah dapat mengevaluasi penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan mengamati perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model dan apabila hasil evaluasi menunjukkan bahwa penerapan model dapat meningkatkan motivasi belajar, maka Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat terus dilanjutkan.

2. Peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten pada Siklus I dan Siklus II

a. Peningkatan Berdasarkan Data Observasi

Berdasarkan data hasil observasi Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian yang terlihat pada tabel 15 (Tabel Peningkatan Skor Motivasi Belajar Membukukan Jurnal Penyesuaian pada Siklus I dan Siklus II berdasarkan hasil observasi), diketahui rata-rata skor Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian meningkat sebesar 26,3% dari siklus I sebesar 64,5% menjadi 90,8% pada siklus II.

Peningkatan tersebut dapat dilihat dari seluruh indikator motivasi belajar sebagai berikut:

1) Siswa segera mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.

Pada aspek ini terjadi peningkatan dari siklus I sebesar 75% menjadi 95% pada siklus II, hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 20%. Hasil penelitian ini didukung dengan pendapat yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya (2013: 246-247) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki empat prinsip dasar salah satunya adalah tanggung jawab perseorangan. Dalam hal ini adalah siswa segera mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

2) Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru

Pada aspek ini terjadi peningkatan dari siklus I sebesar 59,5% menjadi 95% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 35,5%. Hasil penelitian ini juga didukung oleh pendapat Wina Sanjaya (2013: 246-247) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki empat prinsip dasar salah satunya adalah tanggung jawab perseorangan. Dalam hal ini adalah siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Hal tersebut berarti siswa memiliki tanggung jawab secara perseorangan untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru meskipun mereka bekerja secara kelompok.

3) Siswa tidak menyerah dalam menyelesaikan soal yang sukar

Pada siklus I menunjukkan bahwa aspek siswa tidak menyerah dalam menyelesaikan soal yang sukar menunjukkan skor sebesar 58,3% dan

pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 90%, hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 31,7%. Menurut Abdul Majid (2013: 179), langkah pertama yang harus dilakukan guru dalam implementasi pembelajaran kooperatif adalah menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa. Dalam hal ini guru berperan penting menumbuhkan motivasi siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran salah satunya dengan tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan soal yang sukar.

4) Siswa berusaha memecahkan soal

Pada siklus I menunjukkan bahwa aspek berusaha memecahkan soal menunjukkan skor sebesar 53,6% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 85%, hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 31,4%. Hal ini juga didukung oleh pendapat Abdul Majid (2013: 179) yaitu langkah pertama yang harus dilakukan guru dalam implementasi pembelajaran kooperatif adalah menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa. Dalam hal ini guru berperan penting menumbuhkan motivasi siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran salah satunya dengan tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan soal yang sukar.

5) Siswa menyiapkan perlengkapan belajar

Pada aspek ini terjadi peningkatan dari siklus I sebesar 73,8% menjadi 100% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 26,2%. Hasil penelitian ini didukung dengan pendapat yang

dikemukakan oleh Wina Sanjaya (2013: 249-251) bahwa salah satu keunggulan model pembelajaran kooperatif yaitu membantu dalam memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar. Dalam hal ini adalah bertanggung jawab menyiapkan perlengkapan belajar.

6) Siswa membaca dan mencari sumber belajar sendiri

Terjadi peningkatan sebesar 19,46% dari data siklus I sebesar 64,29% dan siklus II menjadi sebesar 83,75%. Hasil penelitian ini didukung dengan pendapat yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya (2013: 249-251) bahwa salah satu keunggulan model pembelajaran kooperatif adalah dapat menambah kepercayaan kemampuan berfikir siswa dan menemukan informasi dari berbagai sumber.

7) Siswa membaca *handout* materi pembelajaran

Terjadi peningkatan sebesar 18,5% dari data siklus I sebesar 69% dan siklus II menjadi sebesar 87,5%. Hasil penelitian ini juga didukung dengan pendapat yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya (2013: 249-251) bahwa salah satu keunggulan model pembelajaran kooperatif adalah dapat menambah kepercayaan kemampuan berfikir siswa dan menemukan informasi dari berbagai sumber. Dalam hal ini siswa berusaha menemukan informasi dari sumber yang telah disediakan guru yaitu *handout* materi pembelajaran kompetensi membukukan jurnal penyesuaian.

- 8) Siswa mengerjakan soal secara mandiri tanpa bertanya jawaban siswa lain saat melakukan *tournament*

Pada siklus I menunjukkan bahwa aspek siswa mengerjakan soal secara mandiri tanpa bertanya jawaban siswa lain saat melakukan tournament menunjukkan skor sebesar 76,19% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 88,75%, hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 12,56%. Hasil penelitian ini didukung pendapat Wina Sanjaya (2013: 246-247) bahwa salah satu prinsip pembelajaran kooperatif adalah tanggung jawab perseorangan yang artinya ketika masing-masing anggota sudah mempunyai bagian tugas untuk diselesaikan, maka masing-masing anggota tersebut mempunyai rasa tanggung jawab untuk menyelesaikan bagiannya secara mandiri karena keberhasilan kelompok tergantung pada masing-masing anggota kelompok.

- 9) Siswa mengikuti sesi penyampaian materi, sesi diskusi dan sesi *games-tournament*.

Pada siklus I menunjukkan bahwa aspek siswa mengikuti sesi penyampaian materi, sesi diskusi dan sesi games-tournament menunjukkan skor sebesar 71,4% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 92,5%, hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 21,1%. Hasil penelitian ini didukung pendapat Wina Sanjaya (2013: 249-251) yang menyatakan kelebihan pembelajaran kooperatif yaitu membantu dalam memberdayakan setiap

anak untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi akademik. Dalam hal ini, bentuk tanggung jawab siswa dalam belajar yaitu dengan mengikuti pembelajaran dengan metode yang diterapkan guru.

- 10) Siswa bersemangat mengikuti pembelajaran dengan metode baru yang diterapkan pada saat presentasi, belajar tim, dan *games-tournament*.

Terjadi peningkatan sebesar 29,4% dari data siklus I sebesar 63,1% dan siklus II menjadi sebesar 92,5%. Hasil penelitian ini juga didukung pendapat Wina Sanjaya (2013: 249-251) yang menyatakan kelebihan pembelajaran kooperatif yaitu membantu dalam memberdayakan setiap anak untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi akademik. Dalam hal ini, bentuk tanggung jawab siswa dalam belajar yaitu dengan mengikuti pembelajaran dengan metode yang diterapkan guru.

- 11) Siswa mengungkapkan pendapat ketika berdiskusi

Terjadi peningkatan sebesar 43,6% dari data siklus I sebesar 45,2% dan siklus II menjadi sebesar 88,8%. Hasil penelitian ini didukung pendapat Wina Sanjaya (2013: 249-251), salah satu kelebihan pembelajaran kooperatif yaitu dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkan dengan ide-ide orang lain.

b. Peningkatan Berdasarkan Data Angket

Berdasarkan data hasil angket Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian yang terlihat pada tabel 16 (Tabel Peningkatan Skor Motivasi Belajar Membukukan Jurnal Penyesuaian pada Siklus I dan Siklus II berdasarkan hasil angket), diketahui skor rata-rata siklus I sebesar 81,55% meningkat sebesar 3,45% pada siklus II yaitu menjadi 85%. Jika dilihat dari gambar 2 (Grafik Skor Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian Siklus I dan II Berdasarkan Observasi) dan gambar 3 (Grafik Skor Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian Siklus I dan II Berdasarkan Angket) maka dapat diambil kesimpulan bahwa terjadi peningkatan rata-rata skor Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian dari Siklus I ke Siklus II pada semua indikator yang diamati. Peningkatan pada setiap indikator beragam yaitu antara 0,67% sampai dengan 10,15%. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari seluruh indikator motivasi belajar sebagai berikut:

1. Tekun menghadapi tugas

Pada siklus 1 menunjukkan bahwa indikator tekun mengerjakan tugas meningkat sebesar 4,94% dari siklus I sebesar 73,81% menjadi 78,75% pada siklus II. Hasil penelitian ini didukung oleh pendapat Abdul Majid (2013: 179) yaitu langkah pertama yang harus dilakukan guru dalam implementasi pembelajaran kooperatif adalah menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa. Dalam hal ini guru berperan

penting menumbuhkan motivasi siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran salah satunya dengan tekun dalam mengerjakan tugas.

2. Ulet menghadapi kesulitan

Pada siklus 1 menunjukkan bahwa indikator ulet menghadapi kesulitan meningkat sebesar 4,94% dari siklus I sebesar 73,81% menjadi 78,75% pada siklus II. Hasil penelitian ini juga didukung oleh Abdul Majid (2013: 179) yaitu langkah pertama yang harus dilakukan guru dalam implementasi pembelajaran kooperatif adalah menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa. Dalam hal ini guru berperan penting menumbuhkan motivasi siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran salah satunya dengan ulet menghadapi kesulitan.

3. Memiliki minat terhadap pelajaran

Pada siklus 1 menunjukkan bahwa indikator memiliki minat terhadap pelajaran meningkat sebesar 4,94% dari siklus I sebesar 73,81% menjadi 78,75% pada siklus II. Hasil penelitian ini diperkuat pendapat Wina Sanjaya (2013: 249-251) yang menyatakan salah satu kelebihan pembelajaran kooperatif adalah interaksi yang terjadi selama pembelajaran berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berfikir sehingga dalam hal ini dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran.

4. Cepat bosan pada tugas-tugas rutin

Pada siklus 1 menunjukkan bahwa indikator cepat bosan pada tugas-tugas rutin meningkat sebesar 4,94% dari siklus I sebesar 73,81%

menjadi 78,75% pada siklus II. Interaksi tatap muka siswa dengan siswa menjadi lebih efektif begitu pula interaksi siswa dengan guru menjadi lebih komunikatif. Kondisi ini memberikan dampak terhadap peningkatan semangat dan antusiasme siswa untuk mengikuti pembelajaran kemudian mereka tidak terjebak dengan kegiatan monoton dan mekanis dalam belajar. (Wina Sanjaya, 2013: 246-247)

5. Dapat mempertahankan pendapatnya

Pada siklus 1 menunjukkan bahwa indikator dapat mempertahankan pendapatnya meningkat sebesar 4,94% dari siklus I sebesar 73,81% menjadi 78,75% pada siklus II. Hasil penelitian ini diperkuat pendapat Wina Sanjaya (2013: 249-251) yang menyatakan salah satu kelebihan pembelajaran kooperatif adalah mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri serta menerima umpan balik.

6. Senang memecahkan masalah soal-soal

Pada siklus 1 menunjukkan bahwa indikator senang memecahkan masalah soal-soal meningkat sebesar 4,94% dari siklus I sebesar 73,81% menjadi 78,75% pada siklus II. Hasil penelitian ini juga didukung oleh Abdul Majid (2013: 179) yaitu langkah pertama yang harus dilakukan guru dalam implementasi pembelajaran kooperatif adalah menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa. Dalam hal ini guru berperan penting menumbuhkan motivasi siswa agar

dapat mencapai tujuan pembelajaran salah satunya dengan senang memecahkan masalah soal-soal.

7. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.

Pada siklus 1 menunjukkan bahwa indikator adanya hasrat dan keinginan berhasil meningkat sebesar 4,94% dari siklus I sebesar 73,81% menjadi 78,75% pada siklus II. Hasil penelitian ini diperkuat pendapat Wina Sanjaya (2013: 249-251) yang menyatakan salah satu kelebihan pembelajaran kooperatif adalah meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berfikir sehingga dapat meningkatkan prestasi akademik.

8. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.

Pada siklus 1 menunjukkan bahwa indikator adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar meningkat sebesar 4,94% dari siklus I sebesar 73,81% menjadi 78,75% pada siklus II. Salah satu keunggulan model pembelajaran kooperatif yaitu membantu dalam memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar sehingga prestasi akademik dapat meningkat. Wina Sanjaya (2013: 249-251). Dalam hal ini adalah bertanggung jawab dan menyadari kebutuhan untuk belajar.

9. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.

Pada siklus 1 menunjukkan bahwa indikator adanya harapan dan cita-cita masa depan meningkat sebesar 4,94% dari siklus I sebesar 73,81% menjadi 78,75% pada siklus II. Hasil penelitian ini diperkuat pendapat Wina Sanjaya (2013: 249-251) yang menyatakan salah satu kelebihan

pembelajaran kooperatif adalah meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berfikir sehingga dapat meningkatkan prestasi akademik yang merupakan harapan dari siswa.

10. Adanya penghargaan dalam belajar.

Pada siklus 1 menunjukkan bahwa indikator adanya penghargaan dalam belajar meningkat sebesar 4,94% dari siklus I sebesar 73,81% menjadi 78,75% pada siklus II. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya (2013: 248-249) yang menyatakan pada langkah pembelajaran kooperatif yang terakhir yaitu pengakuan tim, diharapkan mampu memotivasi siswa untuk menjadi yang terbaik.

11. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.

Pada siklus 1 menunjukkan bahwa indikator adanya kegiatan yang menarik dalam belajar meningkat sebesar 4,94% dari siklus I sebesar 73,81% menjadi 78,75% pada siklus II. Melalui model pembelajaran kooperatif siswa tidak terlalu bergantung pada guru akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berfikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber dan belajar dari siswa yang lain (Wina Sanjaya, 2013: 249-251). Pendapat tersebut memperkuat hasil penelitian. Pembelajaran kooperatif menitikberatkan pada keaktifan siswa sehingga siswa dapat tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

12. Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Pada siklus 1 menunjukkan bahwa indikator adanya lingkungan belajar yang kondusif meningkat sebesar 4,94% dari siklus I sebesar 73,81% menjadi 78,75% pada siklus II. Agus Suprijono (2016: 65-67) mempunyai pendapat yang sejalan dengan hasil penelitian yaitu model pembelajaran kooperatif jika dilaksanakan dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas lebih efektif.

13. Adanya perubahan energi dalam pribadi.

Pada siklus 1 menunjukkan bahwa indikator adanya perubahan energi dalam pribadi meningkat sebesar 4,94% dari siklus I sebesar 73,81% menjadi 78,75% pada siklus II. Hasil penelitian ini diperkuat pendapat Wina Sanjaya (2013: 249-251) yang menyatakan salah satu kelebihan pembelajaran kooperatif adalah interaksi yang terjadi selama pembelajaran berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berfikir sehingga dalam hal ini siswa yang tidak memiliki keinginan belajar akan termotivasi untuk melakukan kegiatan belajar.

14. Timbulnya perasaan *affective arousal*

Pada siklus 1 menunjukkan bahwa indikator timbulnya perasaan *affective arousal* meningkat sebesar 4,94% dari siklus I sebesar 73,81% menjadi 78,75% pada siklus II. Pembelajaran kooperatif mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang

lain (Wina Sanjaya, 2013: 249-251). Salah satu kelebihan pembelajaran kooperatif tersebut memperkuat hasil penelitian bahwa dengan implementasi pembelajaran kooperatif dapat menimbulkan perasaan *affective arousal*.

Hasil dari peningkatan diketahui dari indikator keberhasilan bahwa minimal 75% siswa terlibat aktif baik secara fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran dan diperoleh persentase Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian sekurang-kurangnya 75%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) telah mampu meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017.

Hasil penelitian tersebut dilakukan dengan implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang terdiri dari beberapa komponen yaitu presentasi dikelas, belajar tim, *games-tournament*, dan rekognisi tim. Menurut Rusman (2011:225) tugas yang diberikan dikerjakan secara bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru. Slavin (2010: 166-167) menyatakan bahwa *Teams Games Tournament* memiliki komponen yaitu presentasi di kelas, tim, *games*,

tournament, dan rekognisi tim. Nanang Hanafiah & Cucu Suhana (2012: 26) mengatakan motivasi belajar merupakan kekuatan, daya dorong, atau alat pembangunan kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku, baik dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotor.

Meningkatnya Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017 sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yeny Efriana (2010) dengan judul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI KU II SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen pada Mata Diklat Produktif Akuntansi”. Penelitian yang dilakukan oleh Nurhayanti (2013) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu Media Jigsaw Puzzle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Muhammadiyah Kretek Bantul Tahun Ajaran 2012/2013” dan penelitian yang dilakukan oleh Estri Delfiana Diswara (2015) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Studi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Mengidentifikasi Kebutuhan Manusia Dan Macam-Macam Barang Di Kelas X AP SMK Bina Warga Bandung Tahun Ajaran 2015-2016”. Penelitian yang dilakukan oleh Yeny Efriana

menyimpulkan bahwa penerapan Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi. Hal tersebut dibuktikan dengan rata-rata skor untuk keseluruhan aspek motivasi belajar siswa pada siklus I mencapai 79% dan dinyatakan dalam taraf keberhasilan baik. Pada siklus II motivasi belajar mengalami peningkatan sebesar 11,38%, hal ini ditunjukkan dengan perolehan skor rata-rata keseluruhan aspek motivasi sebesar 90,38% dengan taraf keberhasilan sangat baik. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurharyanti juga menyatakan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu Media Jigsaw Puzzle dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi yang dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase skor motivasi belajar akuntansi sebesar 18,93% dari siklus I sebesar 65,63% menjadi 81,1% pada siklus II. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Estri Delfiana Diswara juga menyimpulkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Dibuktikan dengan setelah penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) yang diterapkan dikelas X AP 2 (eksperimen) memiliki rata-rata nilai 128,3 sedangkan kelas X AP 1 (*control*) yang menggunakan pembelajaran konvensional memiliki rata-rata nilai 120.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti. Guru mata pelajaran akuntansi mulai mendiskusikan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

dengan sesama guru mata pelajaran akuntansi. Sehingga setelah memberikan pelatihan dan menyampaikan prosedur penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT), guru-guru di sekolah dapat menerapkannya pada Kompetensi Dasar yang lain sehingga Motivasi Belajar dapat meningkat. Selain itu, pihak sekolah dapat mengevaluasi penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan mengamati perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model dan apabila hasil evaluasi menunjukkan bahwa penerapan model dapat meningkatkan motivasi belajar, maka Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat terus dilanjutkan.

E. Keterbatasan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian terdapat beberapa keterbatasan dalam implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017. Keterbatasan penelitian tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada pengukuran Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian. Penelitian ini tidak mencakup semua kompetensi dalam Standar Kompetensi Menyusun Laporan Keuangan.
2. Pihak yang menjadi observer pada siklus I dan II adalah orang yang berbeda. Hal ini dikarenakan pada siklus II, 1 observer berhalangan hadir. Dan

berdasarkan hasil refleksi siklus I, dibutuhkan observer tambahan dikarenakan observer yang mengamati 2 kelompok mengalami hambatan. Oleh karena itu, peneliti mencari 2 observer lain untuk mengamati Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian.

3. Pada siklus II terdapat 1 siswa yang berhalangan mengikuti pembelajaran sehingga untuk 1 siswa tersebut tidak dapat diketahui peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaiannya.
4. Jumlah siswa ganjil yaitu 21 siswa sehingga pada saat dibentuk kelompok terdapat 1 kelompok yang beranggotakan 6 siswa. Hal tersebut mempengaruhi *tournament*, pada *tournament* ke-5 tim hijau diwakili oleh dua orang siswa. Hal tersebut bertentangan dengan ketentuan permainan di mana satu tim hanya boleh mengirim satu perwakilan siswa.
5. Jumlah pertemuan dalam setiap siklus satu kali pertemuan (2 x 45 menit) sehingga proses pembelajaran kurang optimal karena keterbatasan waktu. Oleh sebab itu, diperlukan perencanaan yang matang mengenai alokasi waktu agar proses implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat berlangsung dengan baik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017.

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017 dikatakan berhasil. Skor Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian berdasarkan observasi meningkat sebesar 26,3% dari skor siklus I sebesar 64,5% menjadi 90,8% pada siklus II, sedangkan berdasarkan angket meningkat sebesar 3,45% dari skor siklus I sebesar 81,55% menjadi 85% pada siklus II. Seluruh aspek motivasi belajar yang diukur mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan persentase skor peningkatan antara 12,56% sampai dengan 43,6% (observasi) dan antara 0,67% sampai dengan 10,15% (angket).

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian ini, maka disarankan:

1. Bagi guru

- a. Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebaiknya tidak diimplementasikan dalam waktu singkat yaitu 2 jam pembelajaran (2x45 menit) agar presentasi, belajar tim maupun *games-tournament* dapat dilaksanakan secara optimal.
 - b. Dalam melaksanakan pembelajaran, guru dapat menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* pada kompetensi lain, yang diharapkan dapat memicu peningkatan motivasi belajar.
2. Bagi peneliti selanjutnya
- Sebaiknya peneliti lain juga meneliti respon siswa terhadap implementasi Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) agar dapat melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam penerapannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Agus Suprijono. (2016). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Al Haryono Yusuf. (2011). *Dasar-dasar Akuntansi Jilid 1*. Yogyakarta: STIE YKPN.
- Dwi Harti. (2011). *Akuntansi 1A*. Jakarta: Erlangga.
- Estri Delfiana Diswara.(2015). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Studi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Mengidentifikasi Kebutuhan Manusia Dan Macam-Macam Barang Di Kelas X AP SMK Bina Warga Bandung Tahun Ajaran 2015-2016. *Skripsi*: UNLA.
- Eveline Siregar dan Hartini Nara. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hamzah B.Uno. (2014). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2010). *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Jamil Suprihatiningrum. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar – Ruzz Media.
- Kompri. (2015). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kunandar. (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Miftahul Huda. (2012). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Mulyasa. (2006). *Kurikulum yang Disempurnakan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana. (2012). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Aditama.
- Nurhayanti. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Teams Games Tournament (TGT) berbantu Media Jigsaw Puzzle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Muhammadiyah Kretek Bantul Tahun Ajaran 2012/2013. *Skripsi*: UNY.
- Nunuk Suryani dan Leo Agung. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Nurulwati. (2000). *Model-Model Pembelajaran*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

- Oemar Hamalik. (2014). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sardiman.(2012). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slavin, Robert E. (2010). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Suarjana. (2000). *Model Pembelajaran Team Games Tournament. Vol 3 No. 1 Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK)*. Scribd: Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sukardi. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Toto Sucipto. (2011). *Akuntansi SMK*. Jakarta: Yudhistira.
- Trianto. (2012). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Undang Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas
- Warsono dan Hariyanto. (2014). *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wina Sanjaya. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yeny Efriana. (2010). *Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI KU II SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen pada Mata Diklat Produktif Akuntansi*. Skripsi: UM.
- Zainal Arifin. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus

NAMA SEKOLAH : SMK MUH. I PRAMBANAN KLATEN
 NAMA MATA PELAJARAN : Kompetensi Kejuruan Akuntansi
 KELAS/SEMESTER : X / 1 s.d 6
 STANDAR KOMPETENSI : Menyusun laporan keuangan
 KODE KOMPETENSI : 119-KK-11
 ALOKASI WAKTU : 307

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR	PENDIDIKAN KARAKTER
					TM	PS	PI		
1. Membukukan Jurnal Penyesuaian	<ul style="list-style-type: none"> Dapat mengidentifikasi akun-akun yang memerlukan penyesuaian Dapat membuat jurnal penyesuaian Dapat memposting jurnal penyesuaian Dapat meyajikan saldo buku besar sesuai dengan SOP 	<ul style="list-style-type: none"> Dokumen jurnal penyesuaian Ayat-ayat penyesuaian Posting ayat-ayat penyesuaian 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi akun-akun yang memerlukan penyesuaian Membuat jurnal penyesuaian Memposting jurnal penyesuaian Meyajikan saldo buku besar sesuai dengan SOP Teliti membukukan jurnal penyesuaian 	<ul style="list-style-type: none"> Tertulis Observasi Praktek 	40	20(40)	4(16)	<ul style="list-style-type: none"> Modul Akuntansi SMK – Toto S (Yudhistira) Akuntansi IA-Dwi Harti (Erlangga) Buku lain yang relevan 	<ul style="list-style-type: none"> Disiplin Tanggung Jawab Mandiri Kreatif Percaya Diri Religius Kejujuran Pantang Menyerah
2. Menyusun laporan keuangan	<ul style="list-style-type: none"> Dapat menyiapkan neraca lajur sesuai ketentuan SOP Dapat 	<ul style="list-style-type: none"> Neraca lajur Laporan laba rugi Neraca Laporan modal atau laporan arus kas 	<ul style="list-style-type: none"> Menyiapkan neraca lajur sesuai ketentuan SOP Menyiapkan laporan laba rugi sesuai dengan ketentuan 	<ul style="list-style-type: none"> Tertulis Observasi Praktek 	80	50(100)	4(16)	<ul style="list-style-type: none"> Modul Akuntansi SMK – Toto S (Yudhistira) Akuntansi IA-Dwi Harti (Erlangga) Buku lain yang 	<ul style="list-style-type: none"> Disiplin Tanggung Jawab Mandiri Kreatif

	<p>menyiapkan laporan laba rugi sesuai dengan ketentuan SOP</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dapat menyusun neraca sesuai dengan SOP ▪ Dapat menyusun laporan ekuitas sesuai dengan SOP ▪ Dapat menyusun laporan arus kas sesuai dengan SOP 		<p>SOP</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyusun neraca sesuai dengan SOP ▪ Menyusun laporan ekuitas sesuai dengan SOP ▪ Menyusun laporan arus kas sesuai dengan SOP ▪ Teliti menyusun laporan keuangan 					relevan	<ul style="list-style-type: none"> • Percaya Diri • Religius • Kejujuran • Pantang Menyerah
3. Membukukan Jurnal Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dapat mengidentifikasi akun yang didebet dan dikredit ▪ Dapat menyusun jurnal penutup ▪ Dapat memposting jurnal penutup ke buku besar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ayat-ayat penutup ▪ Posting ayat-ayat penutup 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengidentifikasi akun yang didebet dan dikredit ▪ Menyusun jurnal penutup ▪ Memposting jurnal penutup ke buku besar ▪ Teliti membukukan jurnal penutup 	<ul style="list-style-type: none"> • Tertulis • Observasi • Praktek 	36	24(48)	4(16)	<ul style="list-style-type: none"> • Modul • Akuntansi SMK – Toto S (Yudhistira) • Akuntansi IA-Dwi Harti (Erlangga) • Buku lain yang relevan 	<ul style="list-style-type: none"> • Disiplin • Tanggung Jawab • Mandiri • Kreatif • Percaya Diri • Religius • Kejujuran • Pantang Menyerah
4. Menyusun daftar saldo setelah penutupan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dapat mengidentifikasi akun-akun setelah jurnal penutup ▪ Dapat 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Daftar saldo setelah penutupan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengidentifikasi akun-akun setelah jurnal penutup ▪ Menyusun neraca saldo setelah jurnal penutup 	<ul style="list-style-type: none"> • Tertulis • Observasi • Praktek 	25	16(32)	4 (16)	<ul style="list-style-type: none"> • Modul • Akuntansi SMK – Toto S (Yudhistira) • Akuntansi IA-Dwi Harti (Erlangga) • Buku lain yang 	<ul style="list-style-type: none"> • Disiplin • Tanggung Jawab • Mandiri • Kreatif • Percaya Diri

	menyusun neraca saldo setelah jurnal penutup		▪ Teliti menyusun daftar saldo setelah penutup- an					relevan	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Kejujuran • Pantang Menyerah
--	---	--	--	--	--	--	--	---------	---

Mengetahui
Kepala Sekolah

Prambanan Juli 2016
Guru Mata Pelajaran
1. Septiani Yulian H, SE :.....
2. Nurhayati, S.Pd :.....

Drs. Sukardi
NBM 700.506

Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

I. Satuan Pendidikan : SMK MUHAMMADIYAH I PRAMBANAN

Kelas/Semester : XI (Sebelas) / Genap

Program Studi Keahlian : Keuangan

Kompetensi Keahlian : Akuntansi

Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan Akuntansi

Pertemuan ke : 1 & 2

Durasi Pembelajaran : 4 jam @ 45 menit

II. Standar Kompetensi : Menyusun Laporan Keuangan

III. Kompetensi Dasar : Membukukan Jurnal Penyesuaian

IV. Indikator :

1. Dapat mengidentifikasi akun-akun yang memerlukan penyesuaian
2. Dapat membuat jurnal penyesuaian
3. Dapat memposting jurnal penyesuaian
4. Dapat menyajikan saldo buku besar sesuai dengan SOP

V. Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa mampu mengidentifikasi akun-akun yang memerlukan penyesuaian
2. Siswa mampu membuat jurnal penyesuaian
3. Siswa mampu memposting jurnal penyesuaian

4. Siswa mampu menyajikan saldo buku besar sesuai dengan SOP

VI. Materi Ajar :

Jurnal penyesuaian adalah untuk mengadakan penyesuaian catatan-catatan dengan keadaan atau fakta yang sebenarnya pada akhir periode. Tujuan pembuatan jurnal penyesuaian adalah agar setiap perkiraan riil dan perkiraan nominal dapat menunjukkan besarnya harta, utang modal, pendapatan, dan beban yang sebenarnya diakui pada akhir periode.

Jurnal penyesuaian disusun berdasarkan data dari neraca saldo dan data penyesuaian akhir periode. Tidak semua akun-akun yang ada di neraca saldo dibuatkan jurnal penyesuaian.

Pada tahap pengakuan pendapatan dan beban, dikenal dua sistem pencatatan akuntansi yaitu:

- 1) Sistem pencatatan berdasarkan waktu (accrual basic), adalah pendapatan dan beban diakui pada saat terjadinya transaksi, walaupun belum diterima atau dibayar secara tunai.
- 2) Sistem pencatatan berdasarkan tunai (cash basic), adalah pendapatan dan beban diakui pada saat diterimanya pendapatan atau dibayarnya beban secara tunai.

Terkait dengan sistem pencatatan yang sudah dilakukan, ada kalanya belum lengkap dan tidak tepat. Hal ini dapat terjadi karena hal-hal sebagai berikut:

- 1) Adanya transaksi yang sudah dicatat, tetapi sudah tidak sesuai atau tidak tepat lagi.

- 2) Adanya data yang sudah terjadi, namun belum dicatat.
- 3) Perlu dilakukan pengecekan dan perhitungan secara fisik atas aktiva.
- 4) Kemungkinan terjadi kesalahan.
- 5) Menghitung dan mencatat Beban Pajak Penghasilan (Pph).

Data yang perlu disesuaikan yaitu:

- 1) Pemakaian perlengkapan
- 2) Beban dibayar dimuka
- 3) Pendapatan diterima dimuka
- 4) Pendapatan yang masih harus diterima
- 5) Beban yang masih harus dibayar
- 6) Taksiran piutang tak tertagih
- 7) Penyusutan aktiva tetap
- 8) Koreksi kesalahan pencatatan
- 9) Rekonsiliasi Bank
- 10) PPN Masukan dan PPN Keluaran

VII. Metode Pembelajaran :

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan rincian pelaksanaan sebagai berikut:

1. Presentasi di kelas
2. Belajar tim
3. *Games-tournament*
4. Rekognisi tim

VIII. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

No	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
1.	Kegiatan Awal a. Guru membuka proses pembelajaran dengan mengucapkan salam dan memimpin siswa untuk berdoa. b. Guru menanyakan kabar siswa, dan memeriksa kehadiran siswa. c. Apersepsi, guru mengaitkan pembelajaran yang lalu dan yang berhubungan dengan materi pokok yang akan diberikan. d. Guru menyampaikan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. e. Guru menyampaikan arti penting membukukan jurnal penyesuaian. f. Guru menyampaikan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan serta membagi peserta didik ke dalam kelompok-kelompok.	10 menit
2.	Kegiatan Inti a. Eksplorasi 1) Guru menjelaskan materi dengan presentasi di depan kelas. Materi yang disampaikan hanya garis besarnya saja. 2) Peserta didik diberikan tugas untuk membaca dan mencermati <i>hand-out</i> materi jurnal penyesuaian bersama rekan satu kelompoknya. 3) Peserta didik dan guru bertanyajawab mengenai	70 menit

	<p>materi jurnal penyesuaian.</p> <p>b. Elaborasi</p> <p>1) Guru melaksanakan <i>Games-Tournament</i> dengan aturan main sebagai berikut:</p> <p>a) Meja <i>tournament</i> berada didepan kelas</p> <p>b) <i>Tournament</i> dilaksanakan sebanyak 5 kali sesuai dengan pembagian siswa berdasarkan kemampuan</p> <p>c) Perwakilan siswa yang mempunyai kemampuan sama akan bertanding di meja <i>tournament</i></p> <p>d) <i>Tournament</i> terdiri dari dua ronde. Ronde pertama setiap perwakilan diberi soal yang sama dan diberi waktu 2 menit untuk mengerjakan. Ronde kedua, guru membacakan soal dan masing-masing perwakilan berusaha menjawab pertanyaan dari guru dengan berebut. Perwakilan yang sudah mengetahui jawaban segera mengangkat bendera yang sudah disediakan yang sesuai dengan warna kelompoknya.</p> <p>2) Guru memberikan motivasi pada peserta didik yang belum dapat menjawab soal dengan benar</p>	
--	---	--

	<p>dan memberi penguatan pada peserta didik yang mampu menjawab dengan benar.</p> <p>c. Konfirmasi</p> <p>Hasil dari presentasi, belajar tim, dan <i>games-tournament</i> disimpulkan bersama-sama dengan pengarahan dari guru.</p>	
3.	<p>Penutup</p> <p>a. Kesimpulan</p> <p>1) Guru menyampaikan kesimpulan atau rangkuman secara garis besar materi yang telah disampaikan.</p> <p>2) Guru memberikan hadiah kepada pemenang <i>games-tournament</i> yaitu kelompok yang memperoleh skor paling tinggi.</p> <p>b. Tindak Lanjut</p> <p>Guru menyampaikan materi pertemuan yang akan datang dan menutup pelajaran dengan doa dan salam.</p>	10 menit

Pertemuan 2

No	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
1.	<p>Kegiatan Awal</p> <p>a. Guru membuka proses pembelajaran dengan mengucapkan salam dan memimpin siswa untuk berdoa.</p> <p>b. Guru menanyakan kabar siswa, dan memeriksa kehadiran siswa.</p>	

	<p>c. Apersepsi, guru mengaitkan pembelajaran yang lalu dan yang berhubungan dengan materi pokok yang akan diberikan.</p> <p>d. Guru menyampaikan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.</p> <p>e. Guru menyampaikan arti penting membukukan jurnal penyesuaian.</p> <p>f. Guru menyampaikan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan serta membagi peserta didik ke dalam kelompok-kelompok.</p>	10 menit
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <p>a. Eksplorasi</p> <p>1) Guru menjelaskan materi dengan presentasi di depan kelas. Materi yang disampaikan hanya garis besarnya saja.</p> <p>2) Peserta didik diberikan tugas untuk membaca dan mencermati <i>hand-out</i> materi jurnal penyesuaian bersama rekan satu kelompoknya.</p> <p>3) Peserta didik dan guru bertanyajawab mengenai materi jurnal penyesuaian.</p> <p>b. Elaborasi</p> <p>1) Guru melaksanakan <i>Games-Tournament</i> dengan aturan main sebagai berikut:</p> <p>a) Meja <i>tournament</i> berada didepan kelas</p> <p>b) <i>Tournament</i> dilaksanakan sebanyak 5 kali sesuai dengan pembagian siswa berdasarkan</p>	70 menit

	<p>kemampuan</p> <p>c) Perwakilan siswa yang mempunyai kemampuan sama akan bertanding di meja <i>tournament</i></p> <p>d) <i>Tournament</i> terdiri dari dua ronde. Ronde pertama setiap perwakilan diberi soal yang sama dan diberi waktu 2 menit untuk mengerjakan. Ronde kedua, guru membacakan soal dan masing-masing perwakilan berusaha menjawab pertanyaan dari guru dengan berebut. Perwakilan yang sudah mengetahui jawaban segera mengangkat bendera yang sudah disediakan yang sesuai dengan warna kelompoknya.</p> <p>3) Guru memberikan motivasi pada peserta didik yang belum dapat menjawab soal dengan benar dan memberi penguatan pada peserta didik yang mampu menjawab dengan benar.</p> <p>c. Konfirmasi</p> <p>Hasil dari presentasi, belajar tim, dan <i>games-tournament</i> disimpulkan bersama-sama dengan pengarahan dari guru.</p>	
3.	Penutup	

	<p>a. Kesimpulan</p> <p>1) Guru menyampaikan kesimpulan atau rangkuman secara garis besar materi yang telah disampaikan.</p> <p>2) Guru memberikan hadiah kepada pemenang <i>games-tournament</i> yaitu kelompok yang memperoleh skor paling tinggi.</p> <p>b. Tindak Lanjut</p> <p>Guru menyampaikan materi pertemuan yang akan datang dan menutup pelajaran dengan doa dan salam.</p>	10 menit
--	---	----------

IX. Sumber Belajar

- a. Toto Sucipto, Moelyati, dan Sumardi. (2011). *Akuntansi Siklus Akuntansi Tingkat Menengah*. Jakarta: Yudhistira.
- b. Dwi Harti. (2011). *Akuntansi 1B*. Jakarta: Erlangga.
- c. Sumber lain (buku, internet) yang relevan.

X. Alat dan Media Belajar

1. Meja dan kursi *tournament*
2. Papan tulis
3. Spidol
4. Bendera
5. Kartu soal
6. *Hand-out* materi

XI. Penilaian :

Jenis/teknik penilaian:

- a. Pengetahuan dan keterampilan : Praktek mengerjakan latihan soal
- b. Sikap : Observasi

Prambanan, 26 Maret 2017

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

Nurhayati, S.Pd

NBM. 957.658

Diracahya Chairani

NIM 13803241077

Lampiran 3. Daftar Nama Tim

DAFTAR NAMA TIM

TIM MERAH
1. Dwi Lestari
2. Fery Sulistiyani
3. Dewi Ratih Nurmala
4. Novika Siskawati
5. Ayuning Tyas

TIM KUNING
1. Ayu Nur A'isyah
2. Erma Wati
3. Riska Yuliana P.
4. Nuri Arisanti
5. Febriana Dwi Utami

TIM BIRU
1. Dita Rahayu
2. Apriliana Landini K.
3. Banati Khairani
4. Yulia Eka Purwanti
5. Putri Wahyuni

TIM HIJAU
1. Wiwin Ariyani
2. Sundari Utami
3. Nilam Puspitasari
4. Nunuk Ida W.
5. Arindha Pusparini
6. Munawaroh Nur R.

Lampiran 4. Daftar nama tim tournamen

DAFTAR NAMA TIM *TOURNAMENT*

<p><i>TOURNAMENT I</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dwi Lestari 2. Ayu Nur A'isyah 3. Dita Rahayu 4. Wiwin Ariyani 	<p><i>TOURNAMENT II</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Fery Sulistiyani 2. Erma Wati 3. Apriliana Landini K. 4. Sundari Utami 	<p><i>TOURNAMENT III</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dewi Ratih Nurmala 2. Riska Yuliana P. 3. Banati Khairani 4. Nilam Puspitasari
<p><i>TOURNAMENT IV</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Novika Siskawati 2. Nuri Arisanti 3. Yulia Eka Purwanti 4. Nunuk Ida W. 	<p><i>TOURNAMENT V</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ayuning Tyas 2. Febriana Dwi Utami 3. Putri Wahyuni 4. Aridha Pusparini 5. Munawaroh Nur R. 	

Lampiran 5. Handout materi jurnal penyesuaian

Handout Materi Jurnal Penyesuaian

- Jurnal penyesuaian adalah untuk mengadakan penyesuaian catatan-catatan dengan keadaan atau fakta yang sebenarnya pada akhir periode. Tujuan pembuatan jurnal penyesuaian adalah agar setiap perkiraan riil dan perkiraan nominal dapat menunjukkan besarnya harta, utang modal, pendapatan, dan beban yang sebenarnya diakui pada akhir periode.
- Jurnal penyesuaian disusun berdasarkan data dari neraca saldo dan data penyesuaian akhir periode. Tidak semua akun-akun yang ada di neraca saldo dibuatkan jurnal penyesuaian.
- Pada tahap pengakuan pendapatan dan beban, dikenal dua sistem pencatatan akuntansi yaitu:
 - 1) Sistem pencatatan berdasarkan waktu (accrual basic), adalah pendapatan dan beban diakui pada saat terjadinya transaksi, walaupun belum diterima atau dibayar secara tunai.
 - 2) Sistem pencatatan berdasarkan tunai (cash basic), adalah pendapatan dan beban diakui pada saat diterimanya pendapatan atau dibayarnya beban secara tunai.
- Terkait dengan sistem pencatatan yang sudah dilakukan, ada kalanya belum lengkap dan tidak tepat. Hal ini dapat terjadi karena hal-hal sebagai berikut:
 - 1) Adanya transaksi yang sudah dicatat, tetapi sudah tidak sesuai atau tidak tepat lagi.
 - 2) Adanya data yang sudah terjadi, namun belum dicatat.

- 3) Perlu dilakukan pengecekan dan perhitungan secara fisik atas aktiva.
- 4) Kemungkinan terjadi kesalahan.
- 5) Menghitung dan mencatat Beban Pajak Penghasilan (Pph).

➤ Data yang perlu disesuaikan yaitu:

1) **Pemakaian perlengkapan**

Dalam melakukan aktivitas usaha, perusahaan pasti membutuhkan bahan yang habis dipakai atau disebut perlengkapan. Cara pencatatan perlengkapan sebagai berikut:

a. Pendekatan neraca (Harta)

Pada saat membeli perlengkapan (PPN diabaikan), dicatat dengan mendebet akun perlengkapan dan mengkredit akun kas atau utang usaha.

Jurnal saat membeli perlengkapan:

Perlengkapan	Rp.....
Kas/Utang Usaha	Rp.....

Pada akhir periode harus dilakukan perhitungan atas perlengkapan yang terpakai dan yang masih ada (belum terpakai) untuk perlengkapan yang sebenarnya. Untuk perlengkapan yang benar-benar telah digunakan dalam periode akuntansi, harus dicatat sebagai beban perlengkapan, melalui jurnal penyesuaian sebagai berikut:

Jurnal penyesuaian:

Beban perlengkapan	Rp.....
Perlengkapan	Rp.....

b. Pendekatan Laba Rugi (Beban)

Pada saat membeli perlengkapan, dicatat dengan mendebet akun Beban Perlengkapan dan mengkredit akun Kas atau Utang Usaha.

Jurnal saat membeli perlengkapan:

Beban Perlengkapan	Rp.....
Kas/Utang Usaha	Rp.....

Pada akhir periode, akun perlengkapan menunjukkan jurnal perlengkapan yang belum dipakai. Jurnal penyesuaian yang dibuat pada akhir periode adalah:

Perlengkapan	Rp.....
Beban perlengkapan	Rp.....

2) **Beban dibayar dimuka**

Beban dibayar dimuka adalah beban yang sudah dibayar perusahaan tetapi belum diakui sebagai beban pada periode yang bersangkutan karena mempunyai manfaat lebih dari satu periode akuntansi.

a. Pendekatan neraca (Harta)

Pada saat membayar, dicatat dengan mendebet akun Beban Dibayar di Muka dan mengkredit akun Kas.

Jurnal saat membayar:

(Nama Beban) Dibayar di Muka	Rp.....
Kas	Rp.....

Jurnal penyesuaian pada akhir periode akuntansi (31 Desember), mencatat jumlah yang telah menjadi beban (yang telah disepakati)

Jurnal penyesuaian:

Beban..... (Nama Beban) Rp.....

(Nama Beban) Dibayar dimuka Rp.....

b. Pendekatan Laba Rugi (Beban)

Pada saat membayar, dicatat dengan mendeбет akun Beban dan mengkredit akun Kas.

Jurnal saat membayar:

Beban(Nama Beban) Rp.....

Kas Rp.....

Jurnal penyesuaian pada akhir periode akuntansi adalah jumlah yang belum menjadi beban/harta.

Jurnal penyesuaian:

(Nama Beban) Dibayar di Muka Rp.....

Beban(Nama Beban) Rp.....

3) Pendapatan diterima dimuka

Pendapatan diterima dimuka adalah pendapatan yang uangnya sudah diterima tetapi belum diakui sebagai pendapatan pada periode yang bersangkutan.

a. Pendekatan neraca

Pada saat menerima pendapatan diterima dimuka, dicatat sebagai pendapatan (misal sewa) diterima dimuka (dalam hal ini, semua jenis pajak diabaikan) dengan mendeбет akun kas dan mengkredit akun sewa diterima dimuka.

Jurnal saat menerima:

Kas	Rp.....
Sewa Diterima di Muka	Rp.....

Pendapatan (sewa) menunjukkan jumlah yang telah menjadi hak, sebesar yang telah terpakai.

Jurnal penyesuaian akhir periode:

Sewa diterima dimuka	Rp.....
Pendapatan (Sewa)	Rp.....

b. Pendekatan laba rugi (Beban)

Pada saat menerima pendapatan diterima dimuka, dianggap sebagai pendapatan dengan mendebet akun Kas dan mengkredit akun pendapatan

Jurnal saat menerima:

Kas	Rp.....
Pendapatan (sewa)	Rp.....

Pada akhir periode harus diadakan penyesuaian dengan mengkredit akun sewa diterima dimuka sebesar yang belum terpakai.

Jurnal penyesuaian:

Pendapatan sewa	Rp.....
Sewa diterima dimuka	Rp.....

4) Pendapatan yang masih harus diterima

Pendapatan yang masih harus diterima (piutang pendapatan) adalah pendapatan yang uangnya belum diterima secara tunai tetapi sudah diakui sebagai pendapatan untuk periode yang bersangkutan.

Jurnal penyesuaian:

Pendapatan yang masih harus diterima Rp.....

Pendapatan (nama pendapatan) Rp.....

5) Beban yang masih harus dibayar

Beban yang masih harus dibayar adalah beban yang realisasi pembayarannya belum terjadi, tetapi sudah menjadi beban bagi perusahaan karena perusahaan sudah menerima manfaatnya sehingga merupakan utang pada periode yang bersangkutan. Beban yang masih harus dibayar sama dengan utang beban pada akhir periode akuntansi.

Jurnal penyesuaian:

Beban....(nama beban) Rp.....

Beban...(Nama beban) yang masih harus dibayar

Rp.....

6) Taksiran piutang tak tertagih

a. Metode langsung (direct write off method)

Pada metode ini, perusahaan mengakui rugi jika piutang benar-benar tidak dapat ditagih pada akhir periode, perusahaan tidak membuat taksiran atas kerugian piutang. Jika ada piutang yang benar-benar

Saldo persediaan barang dagangan awal merupakan persediaan barang dagangan yang siap untuk dijual pada tahun yang bersangkutan. Pada akhir periode, jumlah tersebut tidak mencerminkan persediaan barang dagangan yang sebenarnya karena jumlah persediaan awal barang dagangan kemungkinan besar telah habis dijual. Misalnya, terdapat persediaan barang dagangan awal sebesar Rp 5.000.000,00. Jurnal penyesuaian yang dibuat yaitu:

Ikhtisar laba/rugi	Rp 5.000.000,00
Persediaan barang dagang	Rp 5.000.000,00

2) Penyesuaian terhadap saldo persediaan barang dagangan akhir

Pada akhir periode akuntansi, jumlah persediaan barang dagangan yang ada diperusahaan mengalami perubahan akibat adanya pembelian dan penjualan barang dagangan. Oleh karena itu saldo barang dagangan akhir harus disesuaikan. Misalnya terdapat data persediaan barang dagang akhir sebesar Rp 4.500.000,00. Jurnal penyesuaian yang dibuat yaitu:

Persediaan barang dagang	Rp 4.500.000,00
Ikhtisar laba/rugi	Rp 4.500.000,00

b. Pendekatan harga pokok penjualan

Dengan menggunakan pendekatan harga pokok penjualan, jurnal penyesuaian yang dibuat yaitu:

Harga pokok penjualan	Rp.....
Pembelian	Rp.....
Beban angkut pembelian	Rp.....
Persediaan barang (awal)	Rp.....
Persediaan barang dagang (akhir)	Rp.....
Retur pembelian	Rp.....
Potongan pembelian	Rp.....
Harga pokok penjualan	Rp.....

8) Penyusutan aktiva tetap

Harta tetap dicatat dengan harga perolehan, sedangkan beban penyusutan adalah penurunan nilai harta tetap yang digunakan perusahaan. Penyusutan biasanya dilakukan setiap akhir periode melalui jurnal penyesuaian. Ada beberapa metode penyusutan, antara lain garis lurus, saldo menurun, jumlah angka tahun, unit produksi, dan satuan jam kerja mesin. Khusus untuk pajak, penyusutannya hanya menggunakan metode garis lurus secara menurun.

Jurnal penyesuaian:

Beban penyusutan aktiva tetap	Rp.....
Akumulasi penyusutan aktiva tetap	Rp.....

9) Koreksi kesalahan pencatatan

Kesalahan pencatatan adalah pencatatan yang tidak sesuai dengan keadaan yang seharusnya, sehingga mempengaruhi laporan keuangan periode berjalan atau periode sebelumnya.

Langkah-langkah jurnal koreksi:

- a. Tulis jurnal yang salah
- b. Jurnal yang salah dibalik
- c. Tulis jurnal yang benar
- d. Langkah 2) dan 3) digabungkan

10) Rekonsiliasi Bank

Rekonsiliasi bank adalah suatu metode analisi yang merinci perbedaan saldo simpan bank menurut rekening koran dan menurut catatan perusahaan. Laporan yang dibuat perusahaan mencakup keterangan tentang sebab terjadinya perbedaan.

Contoh:

Saldo kas bank tidak sama dengan saldo rekening koran yang diterima dari bank, yang disebabkan karena:

- Bank memberikan jasa giro sebesar Rp 10.000.000
- Bank memotong PPh jasa giro sebesar 20%
- Bank membebankan biaya administrasi sebesar Rp 250.000,00

Dari data tersebut dapat dibuat rekonsiliasi bank sebagai berikut:

Pendapatan jasa giro	Rp 10.000.000
Dikurangi:	
PPh pasal 23 jasa giro	Rp 2.000.000
Beban administrasi bank	<u>Rp 250.000 +</u>
	<u>Rp 2.250.000 -</u>
Kas bank	Rp 7.750.000

Jurnal penyesuaian:

Kas bank	Rp 7.750.000	
Beban administrasi bank	Rp 250.000	
Beban pph pasal 23 final	Rp 2.000.000	
Pendapatan jasa giro		Rp 10.000.000

11) PPN Masukan dan PPN Keluaran

Ada beberapa metode pencatatan PPN Masukan dan PPN Keluaran dalam jurnal penyesuaian, yaitu:

a. Metode Piutang PPN

Jika PPN masukan lebih besar dari PPN keluaran disebut dengan PPN lebih bayar (PPN LB) sehingga saldo pada jurnal penyesuaian adalah sebesar saldo PPN Masukan sebagai berikut:

PPN Keluaran	Rp.....	
Piutang PPN	Rp.....	
PPN Masukan		Rp.....

b. Metode Kompensasi

Akun PPN Masukan direklasifikasi dengan PPN Keluaran. Jika PPN Masukan lebih besar daripada PPN Keluaran, maka saldo pada jurnal penyesuaian adalah sebesar saldo PPN Keluaran. Sehingga pada akhir periode, jurnal penyesuaian akan menjadi sebagai berikut:

PPN Keluaran	Rp.....	
PPN Masukan		Rp.....

c. Metode Utang PPN dan PPnBM

Jika PPN Keluaran lebih besar daripada PPN Masukan disebut PPN Kurang Bayar (KB). Saldo pada jurnal penyesuaian adalah sebesar PPN Keluaran sebagai berikut:

PPN Keluaran	Rp.....
PPN Masukan	Rp.....
Utang PPN	Rp.....

d. Metode Kompensasi

Akun PPN Keluaran direklasifikasi dengan akun PPN Masukan sebesar nilai PPN Masukan sehingga pada akhir periode, jurnal penyesuaian akan menjadi sebagai berikut:

PPN Keluaran	Rp.....
PPN Masukan	Rp.....

12) Beban pajak penghasilan pasal 25

Setiap orang pribadi yang mempunyai usaha atau menjalankan pekerjaan bebas dan badan hukum yang melakukan usaha/kegiatan, wajib memiliki Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP) dan memenuhi kewajiban perpajakannya.

Perhitungan besarnya beban pajak atas hasil usaha/laba adalah dengan mengalikan dasar pengenaan pajak (DPP) dengan Tarif Pajak. Besarnya DPP bagi wajib pajak orang pribadi yang hanya mempunyai satu sumber penghasilan (usaha) adalah penghasilan neto dikurangi penghasilan tidak kena pajak (PTKP). Besarnya penghasilan neto usaha adalah laba bersih ditambah koreksi fiskal positif (beban menurut

Perhitungan Pph 25:

Pph terutang	Rp 141.750.000,00
--------------	-------------------

Kredit pajak:

Pph pasal 23	Rp 21.000.000,00
--------------	------------------

Pph pasal 25	<u>Rp 24.000.000,00+</u>
--------------	--------------------------

Rp 45.000.000,00-

Pph kurang bayar pasal 29	Rp 96.750.000,00
---------------------------	------------------

Jurnal penyesuaian dengan kredit pajak:

Beban pph pasal 25	Rp 141.750.000,00
--------------------	-------------------

Uang muka Pph pasal 23	Rp 21.000.000,00
------------------------	------------------

Uang muka Pph pasal 25	Rp 24.000.000,00
------------------------	------------------

Utang pph pasal 25/29	Rp 96.750.000,00
-----------------------	------------------

Lampiran 6. Soal dan Jawaban Tournament Siklus I

Soal Siklus I

Tournament I

Soal Ronde 1

Saldo piutang dagang pada tanggal 31 Desember 2016 sebesar Rp 30.000.000,00 dan saldo penyisihan kerugian piutang Rp 450.000,00. Data penyesuaian 31 Desember 2016, menyebutkan bahwa penyisihan kerugian piutang ditetapkan 5% dari saldo piutang. Buatlah jurnal penyesuaiannya!

Jawab:

Taksiran kerugian piutang $5\% \times \text{Rp } 30.000.000,00 = \text{Rp } 1.500.000,00$

Saldo kerugian piutang yang sudah ada $= \underline{\text{Rp } 450.000,00-}$

Beban kerugian piutang $= \text{Rp } 1.050.000,00$

Jurnal penyesuaian yang dibuat:

Beban kerugian piutang $\text{Rp } 1.050.000,00$

Cadangan kerugian piutang dagang $\text{Rp } 1.050.000,00$

Soal Ronde II

1. Apa tujuan pembuatan jurnal penyesuaian?

Jawab:

Untuk menyesuaikan saldo-saldo perkiraan (akun) agar menunjukkan keadaan yang sebenarnya sebelum penyusunan laporan keuangan.

2. Pada tanggal 31 Desember 2016, terdapat saldo piutang usaha sebesar Rp 15.750.000,00. Data penyesuaian 31 Desember 2010 menyebutkan bahwa seorang debitur jatuh pailit sehingga piutang sebesar Rp 200.000,00 harus

dihapuskan. Bagaimana jurnal penyesuaian yang dibuat dengan metode langsung?

Jawab:

Beban kerugian piutang	Rp 200.000,00
Piutang dagang	Rp 200.000,00

Tournament II

Soal Ronde I

Diketahui pada PD “Makmur Jaya” memiliki data neraca saldo sebagai berikut:

Persediaan barang dagang	Rp 10.000.000
Pembelian	Rp 35.000.000
Beban angkut pembelian	Rp 4.000.000
Retur pembelian	Rp 2.000.000
Potongan pembelian	Rp 650.000

Keterangan data penyesuaian per 31 Desember adalah persediaan barang dagang Rp 15.000.000.

Buatlah jurnal penyesuaiannya dengan menggunakan metode harga pokok penjualan!

Jawab:

Harga pokok penjualan	Rp 49.000.000	
Pembelian		Rp 35.000.000
Beban angkut pembelian		Rp 4.000.000
Persediaan barang (awal)		Rp 10.000.000
Persediaan barang dagang (akhir)	Rp 15.000.000	
Retur pembelian	Rp 2.000.000	
Potongan pembelian	Rp 650.000	
Harga pokok penjualan		Rp 17.650.000

Soal Ronde II

1. Sebutkan 2 sistem pencatatan akuntansi pada tahap pengakuan pendapatan dan beban!

Jawab:

Sistem pencatatan berdasarkan waktu (accrual basic) dan sistem pencatatan berdasarkan tunai (cash basic)

2. Pada tanggal 31 Desember 2016, masih harus dibayar gaji 3 orang karyawan masing-masing Rp 600.000,00. Bagaimana jurnal penyesuaiannya?

Jawab:

Beban gaji karyawan	Rp 1.200.000,00
---------------------	-----------------

Utang gaji karyawan	Rp 1.200.000,00
---------------------	-----------------

Tournament III

Soal Ronde I

Dalam neraca saldo PD Nusa 30 Desember 2016, akun persediaan barang dagang seharga Rp 145.000.000,00. Data penyesuaian, harga barang dagang akhir adalah Rp 120.000.000,00. Bagaimanakah jurnal penyesuaiannya dengan menggunakan pendekatan laba/rugi?

Jawab:

Ikhtisar laba/rugi	Rp 5.000.000,00
--------------------	-----------------

Persediaan barang dagang Rp 5.000.000,00

Persediaan barang dagang	Rp 4.500.000,00
--------------------------	-----------------

Ikhtisar laba/rugi Rp 4.500.000,00

Soal Ronde II

1. Jurnal penyesuaian biasanya dilakukan oleh perusahaan pada?

Jawab:

Akhir periode/akhir tahun

2. Pada tanggal 31 Desember 2016, masih harus dibayar beban listrik sebesar Rp 1.500.000. Bagaimana jurnal penyesuaiannya?

Jawab:

Beban listrik Rp 1.500.000,00

 Utang listrik Rp 1.500.000,00

Tournament IV

Soal Ronde I

Pada tanggal 1 oktober 2016, diterima pembayaran sewa gedung untuk satu tahun sebesar Rp 12.000.000,00. Buatlah jurnal penyesuaiannya menggunakan pendekatan neraca!

Jawab:

Sewa per bulan $\text{Rp } 12.000.000,00 : 12 = \text{Rp } 1.000.000,00$

1 okt – 31 Desember = 3 bulan $\times \text{Rp } 1.000.000,00 = \text{Rp } 3.000.000,00$

Jurnal penyesuaian:

Sewa diterima dimuka Rp 3.000.000,00

 Pendapatan sewa Rp 3.000.000,00

Soal Ronde II

1. Apa yang dimaksud dengan jurnal penyesuaian?

Jawab:

Jurnal yang dibuat pada akhir periode untuk menyesuaikan akun-akun agar mencerminkan keadaan yang sebenarnya sehingga dapat digunakan untuk menyusun laporan keuangan.

2. Pada tanggal 1 maret 2016, diterima pembayaran sewa gedung untuk satu tahun sebesar Rp 24.000.000,00. Buatlah jurnal penyesuaiannya menggunakan pendekatan laba/rugi!

Jawab:

Sewa per bulan $\text{Rp } 24.000.000,00 : 12 = \text{Rp } 2.000.000,00$

1 januari – 31 maret = 3 bulan $\times \text{Rp } 2.000.000,00 = \text{Rp } 6.000.000,00$

Jurnal penyesuaian:

Sewa diterima dimuka	Rp 6.000.000,00
Pendapatan sewa	Rp 6.000.000,00

Tournament V

Soal Ronde I

Pada tanggal 1 September 2016, dibayar premi asuransi untuk satu tahun sebesar Rp 12.000.000,00. Buatlah jurnal penyesuaian jika menggunakan pendekatan laba/rugi!

Jawab :

Waktu yang belum terpakai = 12 bulan – 4 bulan = 8 bulan

Jumlah yang belum terpakai = $8 \times (\text{Rp } 12.000.000,00 : 12) = \text{Rp } 8.000.000,00$

Jurnal penyesuaian

Asuransi dibayar dimuka	Rp 8.000.000,00
Beban asuransi	Rp 8.000.000,00

Soal Ronde II

1. Sebutkan 5 transaksi yang perlu disesuaikan!

Jawab:

Pemakaian perlengkapan, beban yang masih harus dibayar, beban dibayar dimuka, pendapatan diterima dimuka, pendapatan yang masih harus diterima, taksiran piutang tak tertagih, penyusutan aktiva tetap, koreksi kesalahan pencatatan, persediaan barang dagang, penyusutan aktiva tetap, rekonsiliasi bank, PPN Masukan dan PPN Keluaran, beban pajak penghasilan Pph 25.

2. Dalam neraca saldo per 31 Desember 2016, terdapat akun perlengkapan toko Rp 500.000,00. Sedangkan persediaan perlengkapan yang masih ada per 31 desember 2016 sebesar Rp 300.000,00. Bagaimanakah jurnal penyesuaiannya?

Jawab:

Beban perlengkapan	Rp 200.000,00
Perlengkapan	Rp 200.000,00

Lampiran 7. Format Catatan Lapangan

CATATAN LAPANGAN

[illegible]

Prambanan, Maret-April 2017

Diracahya Chairani
NIM. 13803241077

Lampiran 8. Catatan Lapangan Siklus I

CATATAN LAPANGAN

Siklus : I

Hari, Tanggal : Jumat, 31 Maret 2017

Jam ke- : 5-6

Materi : Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian

Jumlah siswa : 21

Catatan :

Pembelajaran kompetensi membukukan jurnal penyesuaian dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I dimulai pada pukul 10.10. Guru membuka pembelajaran dengan memberi salam dan memimpin berdoa serta dilanjutkan dengan presensi kehadiran siswa. Pada siklus I, semua siswa hadir dengan jumlah 21 siswa. Guru memberikan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa serta menyampaikan skenario pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok yang dibentuk secara heterogen berdasarkan tingkat kemampuan. Pada pukul 10.15 WIB, guru membagikan *handout* materi dan mulai menyampaikan materi kompetensi membukukan jurnal penyesuaian. Materi yang disampaikan pada siklus I yaitu pembuatan jurnal penyesuaian pada perlengkapan yang dipakai, beban yang masih harus dibayar, pendapatan yang masih harus diterima, penyusutan aktiva tetap, beban dibayar dimuka, pendapatan diterima dimuka, piutang tak tertagih, dan persediaan barang dagang. Pada saat menyampaikan materi, guru memberikan pertanyaan mengenai pengertian jurnal penyesuaian yang ditujukan kepada seluruh kelas. Namun tidak ada siswa yang menjawab.

Setelah guru mengulang pertanyaan sebanyak 3 kali, ada beberapa siswa yang menjawab. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab dengan mengangkat tangan. Febriana mengangkat tangan dan menjawab pertanyaan dari guru dengan membaca *handout* materi dari guru. Guru memberikan apresiasi kepada Febriana karena telah menjawab pertanyaan dari guru. Guru melanjutkan menyampaikan materi dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Guru memberikan pertanyaan mengenai akun-akun apa saja yang perlu disesuaikan kepada seluruh siswa. Dwi Lestari mengangkat tangan dan menjawab pertanyaan dari guru tanpa membaca *handout* materi. Guru memberikan apresiasi kepada Dwi Lestari.

Pada pukul 10.41 WIB, guru selesai menyampaikan materi. Pembelajaran dilanjutkan dengan belajar tim. Siswa diperintahkan untuk belajar dengan kelompoknya mengenai materi yang telah disampaikan guru sebelum maju untuk melaksanakan *tournament*. Siswa yang memiliki kemampuan tinggi diharapkan dapat membantu siswa yang memiliki kemampuan rendah. Pada pukul 10.59 turnamen dimulai. Turnamen dilaksanakan sebanyak 5x. Turnamen terdiri dari 2 ronde yaitu ronde pertama menjawab soal yang tersedia di meja tournament dengan waktu 2 menit. Ronde kedua menjawab pertanyaan dari guru dengan sistem rebutan, siswa yang sudah mengetahui jawaban segera mengangkat bendera sesuai dengan warna kelompoknya. Pada turnamen pertama, ronde 1 selesai dengan tidak ada pemenang dikarenakan jawaban dari semua tim salah. Pada pukul 11.05 dimulai ronde 2 yang terdiri dari 2 pertanyaan. Pertanyaan pertama berhasil dijawab oleh perwakilan dari tim kuning sehingga mendapatkan

skor 3. Pertanyaan kedua dijawab dengan benar oleh perwakilan tim merah sehingga tim merah mendapatkan skor 3. Pada pukul 11.10 dimulai turnamen 2. Ronde 1 selesai dengan tidak ada pemenang dikarenakan tidak ada yang menjawab dengan benar. Ronde kedua pertanyaan pertama dijawab salah oleh perwakilan tim biru dan dijawab benar oleh perwakilan tim kuning sehingga tim kuning mendapatkan skor 3. Pertanyaan kedua dijawab dengan benar oleh perwakilan tim biru sehingga tim biru mendapatkan skor 3. Pada pukul 11.16 dilaksanakan turnamen ke-3. Ronde 1 tidak ada pemenang, ronde 2 pertanyaan pertama dijawab benar oleh tim merah sehingga tim merah mendapatkan skor 3. Pertanyaan kedua semua perwakilan mengangkat bendera dan mencoba menjawab satu per satu, akan tetapi tidak ada jawaban yang benar sehingga tidak ada tim yang mendapat tambahan skor. Pada pukul 11.20 dilaksanakan turnamen ke-4, ronde 1 tidak ada yang menjawab dengan benar. Ronde 2 pertanyaan pertama dijawab benar oleh perwakilan tim biru sehingga tim biru mendapatkan skor 3. Pertanyaan kedua dijawab salah oleh semua perwakilan tim. Pukul 11.27 dilaksanakan turnamen ke-5, ronde 1 tidak ada yang menjawab dengan benar. Sedangkan pada ronde ke-2, pertanyaan pertama dijawab benar oleh perwakilan tim biru. Pertanyaan kedua dijawab benar oleh perwakilan tim kuning. Tim biru dan tim kuning masing-masing mendapat tambahan skor 3.

Guru melakukan perhitungan skor setelah 5 sesi turnamen selesai. Tim kuning dan tim biru mendapatkan skor yang sama yaitu 9 point. Guru mengadakan turnamen tambahan untuk tim kuning dan tim biru. Pada pukul 11.33 WIB, turnamen dimulai. Guru memberikan pertanyaan kepada perwakilan tim

biru dan tim kuning. Perwakilan tim biru dan tim kuning sama-sama mengangkat bendera, akan tetapi tim biru lebih cepat sehingga guru memberikan kesempatan kepada perwakilan tim biru untuk menjawab pertanyaan. Pukul 11.34 perwakilan tim biru menjawab pertanyaan dengan benar sehingga turnamen dimenangkan oleh tim biru dengan total skor 12.

Pada pukul 11.35 guru menyerahkan *reward* kepada tim biru yang diterima oleh perwakilan tim biru yaitu Apriliana. Setelah penyerahan reward, guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah disampaikan. Guru juga menyampaikan materi pembelajaran yang akan di pelajari pada pertemuan selanjutnya. Pada pukul 11.38 guru menutup pembelajaran dengan memberi salam. Siswa kembali ke tempat duduk masing-masing. Peneliti membagikan angket motivasi belajar.

Prambanan, 31 Maret 2017

Diracahya Chairani
NIM. 13803241077

Lampiran 9. Lembar observasi

Lembar Observasi Motivasi Belajar

Siklus :

Hari/Tanggal :

No	Nama siswa	Skor Motivasi Belajar siswa											Jumlah
		Tekun menghadapi tugas		Ulet menghadapi kesulitan		Memiliki minat terhadap pelajaran			Lebih senang bekerja mandiri	Cepat bosan pada tugas-tugas		Dapat mempertahankan pendapatnya	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	Dwi Lestari												
2	Fery Sulistiyani												
3	Dewi Ratih Nurmala												
4	Novika Siskawati												
5	Ayuning Tyas												
Σ Skor													
Skor Maksimal													
% Motivasi Tiap Indikator													
% Motivasi Tiap Aspek													
% Rata-rata skor Motivasi Belajar siswa													

Lembar Observasi Motivasi Belajar

Siklus :

Hari/Tanggal :

No	Nama siswa	Skor Motivasi Belajar siswa											Jumlah
		Tekun menghadapi tugas		Ulet menghadapi kesulitan		Memiliki minat terhadap pelajaran			Lebih senang bekerja mandiri	Cepat bosan pada tugas-tugas		Dapat mempertahankan pendapatnya	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	Ayu Nur A'isyah												
2	Erma Wati												
3	Riska Yuliana P.												
4	Nuri Arisanti												
5	Febriana Dwi Utami												
Σ Skor													
Skor Maksimal													
% Motivasi Tiap Indikator													
% Motivasi Tiap Aspek													
% Rata-rata skor Motivasi Belajar siswa													

Lembar Observasi Motivasi Belajar

Siklus :

Hari/Tanggal :

No	Nama siswa	Skor Motivasi Belajar siswa											Jumlah
		Tekun menghadapi tugas		Ulet menghadapi kesulitan		Memiliki minat terhadap pelajaran			Lebih senang bekerja mandiri	Cepat bosan pada tugas-tugas		Dapat mempertahankan pendapatnya	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	Dita Rahayu												
2	Apriliana Landini K.												
3	Banati Khairani												
4	Yulia Eka Purwanti												
5	Putri Wahyuni												
Σ Skor													
Skor Maksimal													
% Motivasi Tiap Indikator													
% Motivasi Tiap Aspek													
% Rata-rata skor Motivasi Belajar siswa													

Lembar Observasi Motivasi Belajar

Siklus :

Hari/Tanggal :

No	Nama siswa	Skor Motivasi Belajar siswa											Jumlah
		Tekun menghadapi tugas		Ulet menghadapi kesulitan		Memiliki minat terhadap pelajaran			Lebih senang bekerja mandiri	Cepat bosan pada tugas-tugas		Dapat mempertahankan pendapatnya	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	Wiwin Ariyani												
2	Sunsari Utami												
3	Nilam Puspitasari												
4	Nunuk Ida W.												
5	Arindha Pusparini												
6	Munawaroh Nur R.												
Σ Skor													
Skor Maksimal													
% Motivasi Tiap Indikator													
% Motivasi Tiap Aspek													
% Rata-rata skor Motivasi Belajar siswa													

Pedoman Penilaian dalam Lembar Observasi

Kategori	Pedoman Penilaian
Motivasi Sangat Tinggi	4
Motivasi Tinggi	3
Motivasi Sedang	2
Motivasi Rendah	1

Berikut ini adalah kriteria pemberian skor masing-masing indikator yang diamati:

1. Siswa segera mengerjakan tugas kelompok yang diberikan oleh guru.

Skor 4	Siswa segera mengerjakan tugas kelompok yang diberikan oleh guru hingga selesai
Skor 3	Siswa segera mengerjakan tugas kelompok yang diberikan oleh guru namun tidak selesai
Skor 2	Siswa tidak segera mengerjakan tugas kelompok yang diberikan oleh guru
Skor 1	Siswa sama sekali tidak mengerjakan tugas kelompok yang diberikan oleh guru.

2. Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.

Skor 4	Siswa mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru sebesar 100%
Skor 3	Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru sebesar 51%-99%
Skor 2	Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru kurang dari 50%
Skor 1	Siswa tidak mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.

3. Siswa tidak menyerah dalam menyelesaikan soal yang sukar.

Skor 4	Siswa mendiskusikan tugas yang sulit dengan siswa lain sampai menemukan jawaban.
Skor 3	Siswa mendiskusikan soal yang sulit dengan siswa yang lain namun tidak sampai menemukan jawaban / putus asa.
Skor 2	Siswa hanya mengerjakan soal yang mudah.
Skor 1	Siswa tidak mengerjakan soal.

4. Siswa berusaha memecahkan soal.

Skor 4	Siswa membaca buku, bertanya kepada teman, dan bertanya kepada guru untuk memecahkan soal.
Skor 3	Siswa membaca buku dan bertanya kepada teman atau membaca buku dan bertanya kepada guru atau bertanya kepada teman dan guru untuk memecahkan soal.
Skor 2	Siswa membaca buku atau bertanya kepada teman atau bertanya kepada guru untuk memecahkan soal.
Skor 1	Siswa tidak berusaha mencari pemecahan soal apabila mengalami kesulitan.

5. Siswa menyiapkan perlengkapan belajar.

Skor 4	Siswa menyiapkan perlengkapan belajar sebelum guru masuk ke dalam kelas.
Skor 3	Siswa menyiapkan perlengkapan sebelum guru memberi perintah tetapi setelah guru berada didalam kelas.
Skor 2	Siswa menyiapkan perlengkapan setelah guru memberi perintah.
Skor 1	Siswa tidak menyiapkan perlengkapan belajar

6. Siswa membaca dan mencari sumber belajar sendiri

Skor 4	Siswa membaca dan mencari sumber belajar sendiri.
Skor 3	Siswa membaca materi yang diberikan oleh guru tetapi tidak mencari sumber belajar sendiri.
Skor 2	Siswa mencari sumber belajar sendiri tetapi tidak membacanya.
Skor 1	Siswa tidak membaca dan mencari sumber belajar sendiri.

7. Siswa membaca *hand-out* materi pembelajaran.

Skor 4	Siswa segera membaca <i>hand-out</i> setelah menerimanya dari guru.
Skor 3	Siswa membaca <i>hand-out</i> guru memberikan perintah.
Skor 2	Siswa membaca <i>hand-out</i> setelah diskusi dimulai.
Skor 1	Siswa tidak membaca <i>hand-out</i> .

8. Siswa mengerjakan soal secara mandiri tanpa bertanya jawaban siswa lain saat melakukan *tournament*.

Skor 4	Siswa mengerjakan soal secara mandiri tanpa menanyakan jawaban siswa lain saat melakukan <i>tournament</i>
Skor 3	Siswa mengerjakan soal dari guru saat <i>games tournament</i> namun bertanya kepada teman sebanyak satu kali.
Skor 2	Siswa mengerjakan soal saat <i>games tournament</i> namun bertanya kepada siswa lain lebih dari satu kali.
Skor 1	Siswa tidak berusaha mengerjakan soal saat <i>games tournament</i> .

9. Siswa mengikuti sesi penyampaian materi, sesi diskusi dan sesi *games-tournament*.

Skor 4	Siswa mengikuti sesi penyampaian materi, sesi diskusi dan sesi <i>games-tournament</i> .
Skor 3	Siswa mengikuti sesi penyampaian materi dan sesi diskusi atau sesi penyampaian materi dan sesi <i>games-tournament</i> atau sesi diskusi dan sesi <i>games-tournament</i> ..
Skor 2	Siswa mengikuti sesi penyampaian materi atau sesi diskusi atau sesi <i>games-tournament</i> .
Skor 1	Siswa tidak mengikuti sesi penyampaian materi, sesi diskusi dan sesi <i>games-tournament</i> .

10. Siswa bosan belajar dengan pembelajaran konvensional dan bersemangat belajar dengan model yang baru.

Skor 4	Siswa bosan belajar dengan pembelajaran konvensional dan sangat bersemangat belajar dengan model yang baru.
Skor 3	Siswa bosan belajar dengan pembelajaran konvensional tetapi cukup bersemangat belajar dengan model yang baru.
Skor 2	Siswa bosan belajar dengan pembelajaran konvensional dan bersemangat belajar dengan model yang baru.
Skor 1	Siswa tidak bosan belajar dengan pembelajaran konvensional dan tidak bersemangat belajar dengan model yang baru.

11. Siswa mengungkapkan pendapat ketika berdiskusi.

Skor 4	Siswa dapat mengungkapkan pendapat dengan benar dan yakin.
Skor 3	Siswa dapat mengungkapkan pendapat dengan benar tetapi ragu-ragu dalam menyampaikan.
Skor 2	Siswa dapat mengungkapkan pendapat tetapi pendapatnya salah.
Skor 1	Siswa tidak dapat mengungkapkan pendapat.

Lampiran 10. Data hasil Observasi Siklus I

Data Hasil Angket Motivasi Kompetensi Dasar Membukukan Jurnal Penyesuaian
Siswa Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017
Tanggal 31 Maret 2017

N o	Nama Responden	No Indikator											Jumlah	Skor individu
		1		2		3			4	5		6		
		No Pernyataan												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	Apriliana Landini K.	4	2	2	4	4	3	3	4	3	3	2	34	77,27%
2	Arridha Pusparini	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	1	26	59,09%
3	Ayuning Tyas	3	2	3	1	2	2	1	2	3	3	1	23	52,27%
4	Ayu Nur A'isyah	3	2	3	2	3	1	1	4	2	3	1	25	56,82%
5	Banati Khoerani	2	2	1	2	3	3	3	2	2	2	2	24	54,55%
6	Dwi Lestari	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	37	84,09%
7	Dewi Ratih Nurmala	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	1	32	72,73%
8	Dita Rahayu	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	33	75,00%
9	Erma Wati	3	2	2	2	3	1	4	3	2	2	1	25	56,82%
10	Febriana Dwi Utami	3	2	3	2	2	4	4	3	4	3	3	33	75,00%
11	Fery Sulistiyani	2	1	1	1	3	2	3	2	3	2	1	21	47,73%
12	Munawaroh Nur R.	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	1	28	63,64%
13	Nilam Puspitasari	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	27	61,36%
14	Novika Siskawati	4	3	3	2	4	4	3	3	3	3	2	34	77,27%
15	Nunuk Ida W.	4	3	2	2	4	3	3	3	3	2	1	30	68,18%
16	Nuri Arisanti	3	2	2	1	1	2	1	3	3	1	3	22	50,00%
17	Putri Wahyuni	2	2	1	2	3	3	3	3	2	2	2	25	56,82%
18	Riska Yuliana Purbasari	3	2	2	1	3	1	4	3	3	2	1	25	56,82%
19	Sundari Utami	3	2	2	2	3	2	3	4	4	3	1	29	65,91%

20	Yulia Eka Purwanti	2	2	1	3	3	3	2	3	3	3	3	28	63,64%
21	Wiwin Ariyani	3	2	3	3	4	4	3	4	3	3	3	35	79,55%
Jumlah		6 3	50	49	4 5	62	54	5 8	64	60	53	38	596	
Skor Maksimal		8 4	84	84	8 4	84	84	8 4	84	84	84	84	924	
Persentase tiap pernyataan		7 5	59, 5	58, 3	5 4	73, 8	64, 3	6 9	76,19	71, 4	63, 1	45,2		
persentase tiap indikator		67,26		55,95		69,05		76,19		67,26		45,2 4		
Rata-rata skor Motivasi Belajar													64,50216	

Lampiran 11. Data Skor Motivasi Belajar Per Individu Siklus I

No	Nama Responden	Skor individu
1	Apriliana Landini K.	77,27%
2	Arridha Pusparini	59,09%
3	Ayuning Tyas	52,27%
4	Ayu Nur A'isyah	56,82%
5	Banati Khoerani	54,55%
6	Dwi Lestari	84,09%
7	Dewi Ratih Nurmala	72,73%
8	Dita Rahayu	75,00%
9	Erma Wati	56,82%
10	Febriana Dwi Utami	75,00%
11	Fery Sulistiyani	47,73%
12	Munawaroh Nur R.	63,64%
13	Nilam Puspitasari	61,36%
14	Novika Siskawati	77,27%
15	Nunuk Ida W.	68,18%
16	Nuri Arisanti	50,00%
17	Putri Wahyuni	56,82%
18	Riska Yuliana Purbasari	56,82%
19	Sundari Utami	65,91%
20	Yulia Eka Purwanti	63,64%
21	Wiwin Ariyani	79,55%

Keterangan:

≥ 75% = warna putih

< 75% = warna kuning

Lampiran 12. Angket Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian

KUISONER MOTIVASI BELAJAR

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Isilah identitas anda secara lengkap dan benar. Identitas anda akan dirahasiakan karena identitas anda semata-mata untuk mempermudah dalam pengelolaan data.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.
3. Isilah angket sesuai keadaan Anda yang sebenarnya dan sejujurnya. Angket ini tidak berpengaruh dengan nilai anda.
4. Jawablah dengan memilih salah satu dari empat alternatif jawaban kemudian berilah tanda silang (X) pada satu jawaban.

Atas partisipasi saudara saya ucapkan terima kasih.

Nama :
No. Absen :
Kelas :

Alternatif Jawaban

SS/ SL : Sangat Setuju/ Selalu
S/ SR : Setuju/ Sering
TS/ JR : Tidak Setuju/ Jarang
STS/ TP : Sangat Tidak Setuju/ Tidak Pernah

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
1	Saya bersungguh-sungguh dalam mengerjakan soal akuntansi yang diberikan guru.	SL	SR	JR	TP
2	Saya mengeluh dengan tugas sekolah yang di berikan guru.	SL	SR	JR	TP
3	Saya tidak berhenti mengerjakan soal-soal akuntansi jika belum selesai.	SL	SR	JR	TP
4	Saya mudah menyerah saat menemui kesulitan dalam mengerjakan soal akuntansi.	SL	SR	JR	TP
5	Saya mendiskusikan jawaban dengan teman apabila menemui kesulitan.	SL	SR	JR	TP
6	Saya bertanya kepada guru ketika mengalami kesulitan.	SL	SR	JR	TP
7	Saya berusaha mencari solusi saat menghadapi kesulitan.	SL	SR	JR	TP
8	Saya menyiapkan perlengkapan untuk belajar.	SL	SR	JR	TP
9	Saya membaca materi akuntansi.	SL	SR	JR	TP
10	Saya merasa tidak tertarik ketika guru memberikan soal latihan terus-menerus.	SS	S	TS	STS
11	Saya bersemangat mengikuti pembelajaran di kelas dengan metode pembelajaran yang baru.	SL	SR	JR	TP
12	Saya senang mengerjakan soal-soal yang bervariasi.	SL	SR	JR	TP
13	Saya memilih membuktikan jawaban saya benar atau salah jika hasil pekerjaan saya berbeda dengan teman.	SL	SR	JR	TP

14	Saya merasa malu berpendapat ketika berdiskusi karena takut pendapat saya salah.	SS	S	TS	STS
15	Saya berusaha mencari dan mengerjakan soal akuntansi meskipun tidak disuruh guru.	SL	SR	JR	TP
16	Saya ingin mengerjakan soal yang lebih sulit apabila saya mampu mengerjakan soal yang mudah.	SL	SR	JR	TP
17	Saya berusaha mengerjakan soal-soal Akuntansi dengan benar.	SL	SR	JR	TP
18	Saya ingin mendapat nilai yang maksimal saat pembelajaran Akuntansi.	SL	SR	JR	TP
19	Saya ingin menguasai materi Akuntansi baik secara teori maupun praktik.	SL	SR	JR	TP
20	Saya mempelajari kembali materi akuntansi yang sudah diberikan.	SL	SR	JR	TP
21	Saya berusaha memahami materi Akuntansi.	SS	S	TS	STS
22	Saya memiliki target untuk mendapatkan nilai diatas KKM.	SL	SR	JR	TP
23	Saya ragu dapat memahami materi Akuntansi.	SS	S	TS	STS
24	Mendapat nilai yang bagus membuat saya lebih semangat untuk belajar.	SL	SR	JR	TP
25	Cita-cita masa depan membuat saya bersungguh-sungguh dalam belajar.	SS	S	TS	STS
26	Saya senang ketika guru menghargai usaha belajar saya.	SS	S	TS	STS
27	Saya senang ketika orang tuasaya menghargai usaha belajar saya.	SS	S	TS	STS
28	Saya senang ketika teman-teman menghargai usaha belajar saya.	SS	S	TS	STS
29	Saya tertarik dengan model pembelajaran yang	SS	S	TS	STS

	digunakan guru.				
30	Saya bersemangat mengerjakan latihan soal akuntansi.	SL	SR	JR	TP
31	Saya senang belajar dengan kelompok belajar atau beberapa teman saya.	SL	SR	JR	TP
32	Saya merasa terganggu jika kelas ramai atau gaduh ketika guru sedang menerangkan.	SL	SR	JR	TP
33	Saya ingin mendapat nilai baik yaitu melebihi KKM, untuk itu saya akan belajar dengan sungguh-sungguh.	SL	SR	JR	TP
34	Saya mengutarakan pendapat saat berdiskusi apabila saya tertarik dengan permasalahan yang didiskusikan.	SL	SR	JR	TP

Lampiran 13. Data Hasil Angket Siklus I

Data Hasil Angket Motivasi Kompetensi Dasar Membukukan Jurnal Penyesuaian
Siswa Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017
Tanggal 31 Maret 2017

No	Nama Responden	No Indikator																																		Jumlah	skor individu		
		1		2		3	4		5	6	7	8		9	10				11	12		13	14																
		No Pernyataan																																					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34				
1	Apriliana Landini K.	3	2	2	3	3	4	4	4	3	2	3	3	3	3	2	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4		3		3	110	80,88%
2	Arridha Pusparini	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	2	4	3	3	3	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4		3		4	116	85,29%	
3	Ayuning Tyas	2	3	3	2	4	2	1	4	2	2	4	4	2	2	2	4	2	2	4	2	3	4	1	3	3	3	2	3	3	4	2	3		4		4	95	69,85%
4	Ayu Nur A'isyah	4	2	3	2	4	4	4	4	3	2	4	4	4	2	3	3	4	4	4	3	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	3	3		3		3	116	85,29%
5	Banati Khoerani	3	2	2	2	3	2	4	4	4	2	3	3	2	2	2	3	4	3	2	3	4	3	1	3	4	4	3	3	2	4	3	4		3		4	100	73,53%
6	Dwi Lestari	4	3	3	3	4	4	4	3	3	2	4	4	3	4	2	2	4	4	4	2	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4		4		3	115	84,56%
7	Dewi Ratih Nurmala	3	3	2	4	4	4	4	3	4	2	4	4	3	4	3	4	4	4	4	2	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4		3		3	116	85,29%
8	Dita Rahayu	4	3	3	2	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	2	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4		4		3	120	88,24%
9	Erma Wati	2	3	3	2	2	3	4	4	4	1	4	3	3	2	2	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	2		4		4	109	80,15%
10	Febriana Dwi Utami	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	2	4	2		4		4	112	82,35%
11	Fery Sulistiyani	2	3	2	2	4	2	3	3	3	3	2	3	4	3	2	2	3	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	3	3	2	4	4		4		3	105	77,21%
12	Munawaroh Nur R.	4	4	4	2	4	2	3	2	4	2	2	4	4	2	4	2	4	2	4	2	4	4	1	3	4	3	3	4	2	4	4	4		4		4	109	80,15%
13	Nilam Puspitasari	4	3	2	3	2	2	3	3	2	3	4	4	2	3	2	2	2	4	2	2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	2	4	1		4		2	101	74,26%
14	Novika Siskawati	4	3	2	2	4	3	3	4	4	2	3	4	3	3	3	2	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4		4		4	115	84,56%
15	Nunuk Ida W.	3	3	4	3	4	4	3	3	2	2	4	4	4	4	2	2	3	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	3	3	4	4		4		3	116	85,29%
16	Nuri Arisanti	4	2	3	1	4	3	4	4	3	1	3	4	3	3	2	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	1	4	3	3		3		3	109	80,15%
17	Putri Wahyuni	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	2	4	4	4	4	4	3	3	3	3		3		2	107	78,68%
18	Riska Yuliana Purbasari	2	3	2	2	4	3	3	3	3	3	4	4	2	2	2	2	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	2		3		3	105	77,21%
19	Sundari Utami	3	1	3	2	3	4	3	4	3	2	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	3	4	4	3	4	4	3		4		3	114	83,82%

20	Yulia Eka Purwanti	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	4	4	3	4	2	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	113	83,09%	
21	Wiwin Ariyani	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	126	92,65%	
Jumlah		67	59	60	54	75	65	69	73	66	49	75	78	63	63	50	60	73	78	79	58	75	82	53	77	80	77	75	75	65	71	72	70	74	69	2329			
Persentase tiap pernyataan		80	70	71	64	89	77	82	87	79	58	89	93	75	75	60	71	87	93	94	69	89	98	63	92	95	92	89	89	77	85	86	83	88	82	81,55			
Persentase tiap indikator		73,81			78,27				82,74			80,16			75,00			65,48			89,88			84,13			80,36			91,43				80,95				84,52	

Lampiran 14. Soal Kelompok dan Jawaban Siklus II

Soal Kelompok Siklus II

Nama Kelompok:

1. Diketahui per 31 Agustus 2016, PPN Keluaran bersaldo kredit sebesar Rp 45.000.000,00 dan PPN Masukan bersaldo debet sebesar Rp 15.000.000,00.

Buatlah jurnal penyesuaian dengan menggunakan metode kompensasi!

2. Diketahui per 30 November 2016, PPN Keluaran bersaldo kredit sebesar Rp 50.000.000,00 dan PPN Masukan bersaldo debet sebesar Rp 30.000.000,00.

Buatlah jurnal penyesuaian dengan menggunakan metode utang!

3. Pada akhir periode akuntansi, terdapat kesalahan pencatatan yaitu pada pembelian perlengkapan secara kredit sebesar Rp 20.000.000,00 dicatat sebagai berikut:

Pembelian Rp 20.000.000,00

 Kas Rp 20.000.000

Bagaimana jurnal koreksinya?

4. Sebuah blender pada PD Suka Buah diketahui harga perolehannya Rp 600.000,00. Mesin tersebut ditaksir mempunyai nilai ekonomis selama 5 tahun. Bagaimana jurnal penyesuaiannya jika menggunakan metode garis lurus?

5. Pada tanggal 2 Agustus 2016, dibeli sebuah gedung dengan harga beli Rp 800.000.000,00 dengan masa manfaat selama 25 tahun. Bagaimanakah jurnal penyesuaiannya jika menggunakan metode garis lurus?

Jawab:

.....

.....

.....

.....

Lampiran 15. Soal dan Jawaban Tournament Siklus II

Soal Siklus II

Tournament I

1. Apa yang harus dilakukan wajib pajak setiap akhir tahun?

Jawab:

Menghitung, menyetor, dan melaporkan sendiri besarnya kewajiban pajak penghasilan (PPh) selama satu tahun pajak.

2. Bagaimana jurnal penyesuaian PPN Masukan dan PPN Keluaran dengan menggunakan metode kompensasi!

Jawab;

PPN Keluaran (debit)

PPN Masukan

(kredit)

Tournament II

1. Sebutkan 3 metode pencatatan PPn Masukan dan PPn Keluaran!

Jawab:

Metode piutang PPN, Metode kompensasi, Metode Utang PPN dan PPnBm

2. Bagaimana jurnal penyesuaian untuk PPN Masukan dan PPN Keluaran dengan menggunakan metode piutang PPN!

Jawab;

PPN Keluaran (debet)

Piutang PPN (debet)

PPN Masukan

(kredit)

Tournament III

1. Apa itu rekonsiliasi bank?

Jawab:

Suatu metode analisis yang merinci perbedaan saldo simpanan bank menurut rekening koran dan menurut catatan perusahaan.

2. Sebutkan 3 transaksi yang perlu disesuaikan yang sudah dipelajari pada hari ini!

Jawab:

Penyusutan aktiva tetap, koreksi kesalahan pencatatan, rekonsiliasi bank, PPN Masukan dan PPN Keluaran, Beban pajak penghasilan pasal 25

Tournament IV

1. Mengapa perlu dilakukan koreksi kesalahan pencatatan?

Jawab:

Agar pencatatan sesuai dengan keadaan yang seharusnya dan tidak mempengaruhi laporan keuangan periode berjalan atau periode sebelumnya.

2. Setelah pembuatan jurnal penyesuaian selesai, langkah apa yang selanjutnya dilakukan oleh seorang akuntan?

Jawab:

Memposting ke dalam buku besar

Tournament V

1. Sebutkan 3 metode perhitungan penyusutan!

Jawab:

Metode garis lurus, saldo menurun, jumlah angka tahun, unit produksi, dan satuan jam kerja mesin.

2. Apa nama lain dari jurnal penyesuaian?

Jawab:

Adjusting journal

Lampiran 16. Catatan Lapangan Siklus II

CATATAN LAPANGAN

Siklus : II
Hari, Tanggal : Sabtu, 01 April 2017
Jam ke- : 1-2
Materi : Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian
Jumlah siswa : 20
Catatan :

Guru memulai pembelajaran kompetensi membukukan jurnal penyesuaian dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus II pada jam 1 yaitu pukul 07.10. Pada saat guru memasuki ruang kelas, terlihat siswa membaca *handout* materi kompetensi jurnal penyesuaian yang telah dibagikan pada siklus I. Guru membuka pembelajaran dengan memberi salam dan memimpin berdoa serta dilanjutkan dengan presensi kehadiran siswa. Siswa yang hadir sebanyak 20 siswa, 1 orang siswa tidak hadir yaitu Ayuning Tyas dikarenakan sakit. Guru memberikan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa. Guru memerintahkan siswa untuk duduk bersama dengan teman satu kelompok seperti pada pembelajaran sebelumnya. Pukul 07.10 WIB guru mulai menyampaikan materi kompetensi membukukan jurnal penyesuaian. Materi yang disampaikan pada siklus II yaitu penyesuaian untuk penyusutan aktiva tetap, koreksi kesalahan pencatatan, rekonsiliasi bank, PPN Masukan dan Keluaran, dan Pph pasal 25. Pada saat menyampaikan materi, guru memberikan pertanyaan yang ditujukan kepada seluruh siswa mengenai pengertian rekonsiliasi bank. Setelah beberapa kali memberikan pertanyaan kepada kelas, guru menunjuk salah satu siswa bernama Apriliana untuk membacakan ulang yang dimaksud dengan rekonsiliasi bank. Guru melanjutkan

menyampaikan materi dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Namun tidak ada siswa yang bertanya. Guru melanjutkan penyampaian materi dan bertanya kepada seluruh siswa mengenai fungsi Pph pasal 25. Siswa bernama Nuri mengangkat tangan dan menjawab pertanyaan dari guru dengan benar. Guru memberikan apresiasi kepada Nuri.

Pada pukul 07.45 WIB, guru selesai menyampaikan materi. Pembelajaran dilanjutkan dengan belajar tim. Siswa diperintahkan untuk mengerjakan soal secara berkelompok. Hal ini dilakukan karena pada siklus I, soal ronde 1 pada turnamen tidak ada yang bisa menjawab dikarenakan waktu yang terbatas. Oleh karena itu peneliti menggantinya dengan tugas kelompok yang apabila kelompok berhasil menjawab semua soal dengan benar maka akan mendapat skor 10. Pada saat mengerjakan soal, kelompok merah mendiskusikan soal secara bersama-sama dengan membagi tugas pada setiap anggota kelompok. Pembagian tugas antara lain mencatat, membacakan nama akun, menghitung, dan mencocokkan jawaban dengan materi yang ada pada *handout* materi. Kelompok hijau didominasi oleh Sundari dan Wiwin pada saat menyelesaikan soal, anggota lain hanya mendengarkan. Begitu juga dengan kelompok biru, pemecahan soal dipimpin oleh Dita Rahayu sedangkan anggota yang lain membantu. Kelompok kuning mengerjakan soal dengan membagi tugas secara merata kepada seluruh anggota kelompok. Anggota kelompok kuning yang paling aktif adalah Ayu Nur. Pukul 08.15 semua kelompok sudah menyelesaikan soal dan mengumpulkannya pada guru. Guru memerintahkan siswa untuk belajar bersama

dengan kelompoknya sebelum melaksanakan turnamen. Pada saat siswa belajar, guru mengoreksi soal yang sudah dikerjakan oleh masing-masing kelompok.

Pada pukul 08.19 turnamen dimulai. Guru membacakan ulang aturan turnamen. Turnamen pada siklus II terdiri dari satu ronde dengan 2 pertanyaan. Turnamen dilaksanakan sebanyak 5x. Siswa akan menjawab pertanyaan dari guru dengan sistem rebutan. Siswa yang sudah mengetahui jawaban segera mengangkat bendera sesuai dengan warna kelompoknya. Pada turnamen pertama, pertanyaan pertama dan kedua berhasil dijawab oleh perwakilan dari tim kuning sehingga mendapatkan skor 6. Meskipun demikian, semua perwakilan mengangkat bendera. Hanya saja perwakilan tim kuning mengangkat bendera paling cepat. Pada pukul 08.22 dimulai turnamen 2. Pertanyaan pertama dijawab benar oleh perwakilan tim biru sehingga tim biru mendapatkan skor 3. Pertanyaan kedua dijawab dengan benar oleh perwakilan tim kuning sehingga tim kuning mendapatkan skor 3. Pada pukul 08.25 dilaksanakan turnamen ke-3. Pertanyaan pertama dijawab benar oleh tim kuning sehingga tim kuning mendapatkan skor 3. Pertanyaan kedua dijawab benar oleh perwakilan tim merah sehingga tim merah mendapat tambahan skor 3. Pada pukul 08.27 dilaksanakan turnamen ke-4, pertanyaan pertama dan kedua dijawab benar oleh perwakilan tim biru sehingga tim biru mendapat tambahan skor 3. Pukul 08.30 dilaksanakan turnamen ke-5, pertanyaan pertama dijawab benar oleh perwakilan tim biru. Pertanyaan kedua dijawab oleh semua perwakilan tim, akan tetapi tidak ada jawaban yang benar sehingga tidak ada tim yang mendapat tambahan skor.

Guru melakukan perhitungan skor setelah 5 sesi turnamen selesai. Tim kuning dan tim biru mendapatkan skor yang sama yaitu 20 point. Guru mengadakan turnamen tambahan untuk tim kuning dan tim biru. Pada pukul 08.34 WIB, turnamen dimulai. Guru memberikan pertanyaan kepada perwakilan tim biru dan tim kuning. Perwakilan tim biru dan tim kuning sama-sama mengangkat bendera, akan tetapi jawaban dari kedua perwakilan masih salah. Guru memberikan soal kedua dan dijawab benar oleh perwakilan tim kuning sehingga tim kuning mendapatkan tambahan skor 3 dan menjadi pemenang dalam turnamen siklus II. Total skor yang diperoleh tim kuning adalah 23.

Pada pukul 08.38 guru menyerahkan *reward* kepada tim kuning. Setelah penyerahan reward, guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah disampaikan. Guru juga menyampaikan materi pembelajaran yang akan di pelajari pada pertemuan selanjutnya. Pada pukul 08.39 guru menutup pembelajaran dengan memberi salam. Siswa kembali ke tempat duduk masing-masing. Peneliti membagikan angket motivasi belajar

Prambanan, 31 Maret 2017

Diracahya Chairani
NIM. 13803241077

Lampiran 17. Data Hasil Observasi Siklus II

Data Hasil Angket Motivasi Kompetensi Dasar Membukukan Jurnal Penyesuaian
Siswa Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017
Tanggal 01 April 2017

No	Nama Responden	No Indikator											Jumlah	Skor Individu
		1		2		3			4	5		6		
		No Pernyataan												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	Apriliana Landini K.	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	42	95,45%
2	Arridha Pusparini	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	2	36	81,82%
3	Ayuning Tyas												0	0,00%
4	Ayu Nur A'isyah	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	41	93,18%
5	Banati Khoerani	3	4	3	3	4	3	4	1	4	3	3	35	79,55%
6	Dwi Lestari	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	100,00%
7	Dewi Ratih Nurmala	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	38	86,36%
8	Dita Rahayu	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	41	93,18%
9	Erma Wati	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	39	88,64%
10	Febriana Dwi Utami	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	40	90,91%
11	Fery Sulistiyani	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	37	84,09%
12	Munawaroh Nur R.	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	38	86,36%
13	Nilam Puspitasari	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	40	90,91%
14	Novika Siskawati	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	41	93,18%
15	Nunuk Ida W.	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	39	88,64%
16	Nuri Arisanti	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	41	93,18%
17	Putri Wahyuni	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	40	90,91%
18	Riska Yuliana Purbasari	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	38	86,36%
19	Sundari Utami	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	100,00%

20	Yulia Eka Purwanti	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	41	93,18%
21	Wiwin Ariyani	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	100,00%
Jumlah		76	76	72	68	80	67	70	71	74	74	71	799	
Skor Maksimal		80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	880	
Persentase tiap pernyataan		95	95	90	85	100	83,8	87,5	88,75	92,5	92,5	88,8		
persentase tiap indikator		95,00		87,50		90,42			88,75	92,50		88,75		
Rata-rata skor Motivasi Belajar														

Lampiran 18. Data Hasil Angket Siklus II

Data Hasil Angket Motivasi Kompetensi Dasar Membukukan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017 Tanggal 01 April 2017

No	Nama Responden	No Indikator																																		Jumlah	Skor individu
		1		2			3		4		5		6		7		8		9		10				11		12		13		14						
		No Pertanyaan																																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34		
1	Apriliana Landini K.	3	3	3	3	3	4	3	4	4	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	107	78,68%	
2	Arridha Pusparini	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	1	4	4	126	92,65%	
3	Ayuning Tyas																																		0	0,00%	
4	Ayu Nur A'isyah	4	2	4	2	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	125	91,91%	
5	Banati Khoerani	3	3	3	2	2	3	3	4	2	4	3	2	3	3	3	2	3	4	3	3	4	3	2	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	106	77,94%
6	Dwi Lestari	4	3	3	3	4	4	4	3	2	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	2	121	88,97%
7	Dewi Ratih Nurmala	4	3	3	3	4	4	4	3	4	2	4	3	3	3	2	2	3	4	3	2	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	114	83,82%
8	Dita Rahayu	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	127	93,38%	
9	Erma Wati	3	3	3	3	4	3	3	4	3	1	4	4	3	2	3	2	4	4	4	2	4	4	1	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	110	80,88%
10	Febriana Dwi Utami	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	123	90,44%
11	Fery Sulistiyani	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	2	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	117	86,03%
12	Munawaroh Nur R.	4	3	4	3	4	4	3	4	2	2	4	1	4	2	4	3	4	3	4	2	4	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	114	83,82%	
13	Nilam Puspitasari	2	3	2	2	4	2	2	3	2	2	2	4	2	3	2	2	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	2	102	75,00%
14	Novika Siskawati	4	3	2	3	4	2	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	114	83,82%	
15	Nunuk Ida W.	3	3	4	2	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	2	3	4	4	4	2	3	4	2	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	118	86,76%
16	Nuri Arisanti	4	3	4	2	4	3	4	3	2	1	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	2	2	4	3	4	4	116	85,29%
17	Putri Wahyuni	3	2	2	3	3	3	3	4	3	1	4	4	3	4	2	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	111	81,62%	
18	Riska Yuliana Purbasari	3	3	2	2	4	3	2	4	3	2	4	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	4	4	3	3	4	2	4	3	3	2	102	75,00%
19	Sundari Utami	4	2	3	2	4	4	3	3	4	1	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	116	85,29%
20	Yulia Eka Purwanti	3	3	2	3	3	3	3	4	4	2	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	115	84,56%	

21	Wiwini Ariyani	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	128	94,12%
Jumlah		69	59	61	55	74	68	65	75	64	48	75	71	64	59	59	62	73	76	73	60	75	78	54	77	77	74	74	73	68	64	76	68	76	68	2312		
Persentase tiap pertanyaan		86,25	74	76	68,8	93	85	81	94	80	60	93,8	89	80	74	74	77,5	91	95	91	75	93,8	98	68	96	96,25	93	92,5	91	85	80	95	85	95	85	85		
Persentase tiap indikator		78,75			81,88			86,88			80,83			76,88		75,63		93,13		86,67			82,50		93,75					82,50		90,00		95,00	85,00			

Lampiran 19. Data Skor Motivasi Belajar Per Individu Siklus II

No	Nama Responden	Skor individu
1	Apriliana Landini K.	95,45%
2	Arridha Pusparini	81,82%
3	Ayuning Tyas	-
4	Ayu Nur A'isyah	93,18%
5	Banati Khoerani	79,55%
6	Dwi Lestari	100,00%
7	Dewi Ratih Nurmala	86,36%
8	Dita Rahayu	93,18%
9	Erma Wati	88,64%
10	Febriana Dwi Utami	90,91%
11	Fery Sulistiyani	84,09%
12	Munawaroh Nur R.	86,36%
13	Nilam Puspitasari	90,91%
14	Novika Siskawati	93,18%
15	Nunuk Ida W.	88,64%
16	Nuri Arisanti	93,18%
17	Putri Wahyuni	90,91%
18	Riska Yuliana Purbasari	86,36%
19	Sundari Utami	100,00%
20	Yulia Eka Purwanti	93,18%
21	Wiwin Ariyani	100,00%

Keterangan:

≥ 75% = warna putih

< 75% = warna kuning

Lampiran 20. Surat Kesanggupan Menjadi Observer

PERNYATAAN KESANGGUPAN MENJADI OBSERVER

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Fadhla Khanifa

NIM : 13803241055

Program : S1-Pendidikan Akuntansi FE UNY

Dengan ini menyatakan bersedia menjadi observer dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan oleh:

Nama : Diracahya Chairani

NIM : 13803241077

Program : S1-Pendidikan Akuntansi FE UNY

Judul Penelitian :

“Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017”.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 31 Maret 2017
Yang Membuat,

(Fadhla Khanifa)
NIM. 13803241055

PERNYATAAN KESANGGUPAN MENJADI OBSERVER

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Vilia Putri Sukmayahya

NIM : 13803241076

Program : S1-Pendidikan Akuntansi FE UNY

Dengan ini menyatakan bersedia menjadi observer dalam pelaksanaan Penelitian

Tindakan Kelas yang dilakukan oleh:

Nama : Diracahya Chairani

NIM : 13803241077

Program : S1-Pendidikan Akuntansi FE UNY

Judul Penelitian :

“Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017”.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 31 Maret 2017

Yang Membuat,

(Vilia Putri S)

NIM. 13803241076

PERNYATAAN KESANGGUPAN MENJADI OBSERVER

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Raudatus Sa'adah

NIM : 13803241082

Program : S1-Pendidikan Akuntansi FE UNY

Dengan ini menyatakan bersedia menjadi observer dalam pelaksanaan Penelitian

Tindakan Kelas yang dilakukan oleh:

Nama : Diracahya Chairani

NIM : 13803241077

Program : S1-Pendidikan Akuntansi FE UNY

Judul Penelitian :

“Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017”.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 14 Maret 2017

Yang Membuat,

(Raudatus Sa'adah)

NIM. 13803241082

PERNYATAAN KESANGGUPAN MENJADI OBSERVER

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Yulia Nur Istiqomah

NIM : 13803241076

Program : S1-Pendidikan Akuntansi FE UNY

Dengan ini menyatakan bersedia menjadi observer dalam pelaksanaan Penelitian

Tindakan Kelas yang dilakukan oleh:

Nama : Diracahya Chairani

NIM : 13803241077

Program : S1-Pendidikan Akuntansi FE UNY

Judul Penelitian :

“Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017”.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 31 Maret 2017

Yang Membuat,

(Yulia Nur Istiqomah)

NIM. 13803241089

PERNYATAAN KESANGGUPAN MENJADI OBSERVER

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Agung Setya Sri Pambudi

NIM : 13803241089

Program : S1-Pendidikan Akuntansi FE UNY

Dengan ini menyatakan bersedia menjadi observer dalam pelaksanaan Penelitian

Tindakan Kelas yang dilakukan oleh:

Nama : Diracahya Chairani

NIM : 13803241077

Program : S1-Pendidikan Akuntansi FE UNY

Judul Penelitian :

“Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017”.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 31 Maret 2017

Yang Membuat,

(Agung Setya Sri Pambudi)

NIM. 13803241089

Lampiran 21. Dokumentasi



Guru presentasi didepan kelas



Siswa belajar dengan tim nya



Siswa melaksanakan *tournament*



Siswa mengerjakan tugas kelompok



Siswa mengisi angket



Penyerahan hadiah kepada perwakilan tim

Lampiran 22. Surat Ijin Penelitian



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI**

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 554902, 586168 pesawat 817, Fax (0274) 554902
Laman: fe.uny.ac.id E-mail: fe@uny.ac.id

Nomor : 483/UN34.18/LT/2017

16 Maret 2017

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Ijin Penelitian

Yth. SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten
Jl. Perhutut No. 6, Tlogo, Prambanan, Klaten

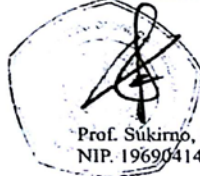
Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Diracahya Chairani
NIM : 13803241077
Program Studi : Pendidikan Akuntansi - S1
Judul Tugas Akhir : IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR KOMPETENSI MEMBUKUKAN JURNAL PENYESUAIAN SISWA KELAS X KEUANGAN SMK MUHAMMADIYAH 1 PRAMBANAN KLATEN TAHUN AJARAN 2016/2017
Tujuan : Memohon ijin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi
Waktu Penelitian : Kamis - Jumat, 16 Maret - 16 Juni 2017

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wakil Dekan I



Prof. Sukirno, S.Pd., M.Si., Ph.D.
NIP. 196904141994031002

Tembusan :
1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan ;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.